N. 48/1993
Sped. in abb. post. gr. III/70

68000

AMIGA BYTE

by Elettronica 2000

SUL DISCO

PER KICKSTART 1.3, 2.0 e 3.0

- AMEGARACE GIOCO ARCADE IN GRAFICA VETTORIALE
- CLOCK OROLOGIO MULTIFUNZIONE PER IL WORKBENCH
- EDWORD PRO VERSATILE TEXT-EDITOR PER PROGRAMMATORI

PER KICKSTART 2.0 e 3.0

- FILEX IL MIGLIOR EDITOR PER MODIFICARE FILE BINARI
- BVIEW VISUALIZZATORE DI IMMAGINI CON SUPPORTO AGA
- DIESERZUG IL CLASSICO GAME DEL SERPENTE
- POWERSNAP TAGLIA E INCOLLA TESTI TRA PROGRAMMI
- STONECRACKER POTENTE CRUNCHER DI FILE

SOLO PER KICKSTART 3.0

- BOOTSCREEN MOSTRA FILE GRAFICI DURANTE IL BOOT

Hardware
SCHEDA VIDEO
PICASSO II

Word processor
FINAL WRITER
QUASI UN DTP

Audio
MEGALOSOUND
CAMPIONATORE A 8 BIT

Novità
WORDWORTH
IL WP IN ITALIANO

Grafica
TRUEPAINT,
DISEGNARE IN HAM 8

Tools
PROCALC 2.1

NEWS

ART GALLERY

Pd
FISH DISK 870-890

SOFTWARE EXPRESS

AMIGA BYTE

Direttore
SIRA ROCCHI

Direzione Editoriale
MARIO MAGRONE

Direzione Tecnica
GIANCARLO CAIRELLA

Segreteria di Redazione
SILVIA MAIER

Grafica
NADIA MARINI

Fotografie
MARIUS LOOK

Disco a cura di
VITTORIO FERRAGUTI

Copertina
GIGI MURATORE

Collaborano ad AmigaByte: Francesco Annoni, Luca Arienti, Paolo Bozzo, Luca Brigatti, Marco Brovelli, Guglielmo Cancelli, Antonio Castellani, Antonio De Lorenzo, Enrico Donna, Davide Dorfmann, Gabriele Dorfmann, Marco Dufour, Sergio Filippetti, Marco Fornier, Vincenzo Marangoni, Luca Mirabelli, Pierluigi Montanari, Domenico Pavone, Dario Pistella, Luca Poli, Guido Quaroni, Giuseppe Sacchi, Emanuele Scribanti, Paolo Sisti, Leonardo Tennozio, Aurora Tragara, Vertigo.

Redazione
C.so Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano
Tel. 02/78.10.00 (ore pomeridiane)
Fax: 02/78.04.72
Per telefonate tecniche: Tel. 02/78.17.17
solo il mercoledì dalle ore 15 alle 18

Amministrazione, Redazione, Pubblicità: L'Agorà srl; C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Fotocomposizione e fotolito: Compostudio Est, Cernusco S/N - Stampa: Arti Grafiche Gajani, Rozzano (MI). Distribuzione: SO.DI.P. Angelo Patuzzi spa, Via Bettola 18, Cinisello B. (MI). AmigaByte è un periodico mensile registrato presso il Tribunale di Milano al n. 215 il 29 marzo 1988. Resp. Sira Rocchi. Spedizione in abbonamento postale Gr. III/70. Pubblicità inferiore al 70%.

IL MENU

Final Writer, quasi un DTP

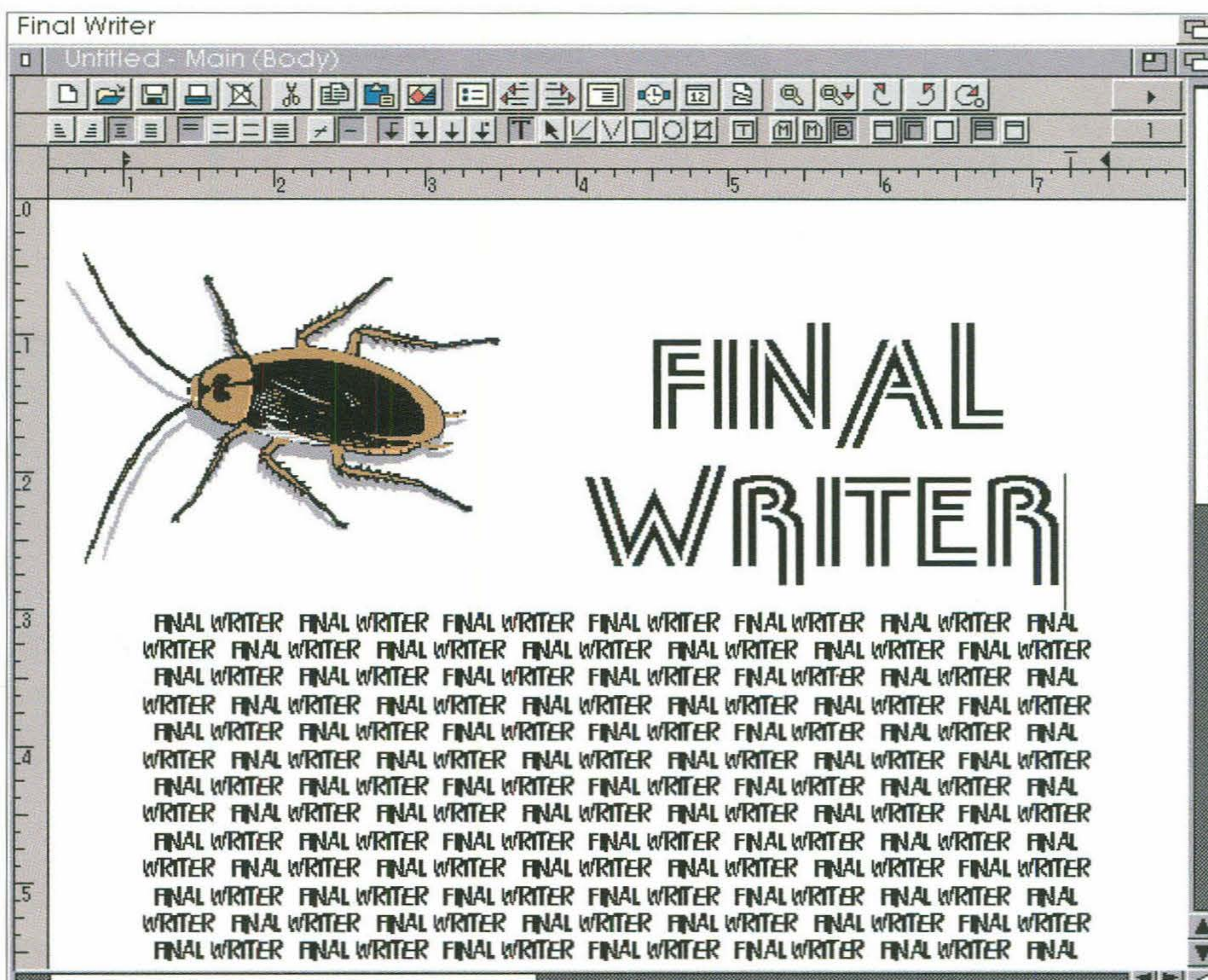
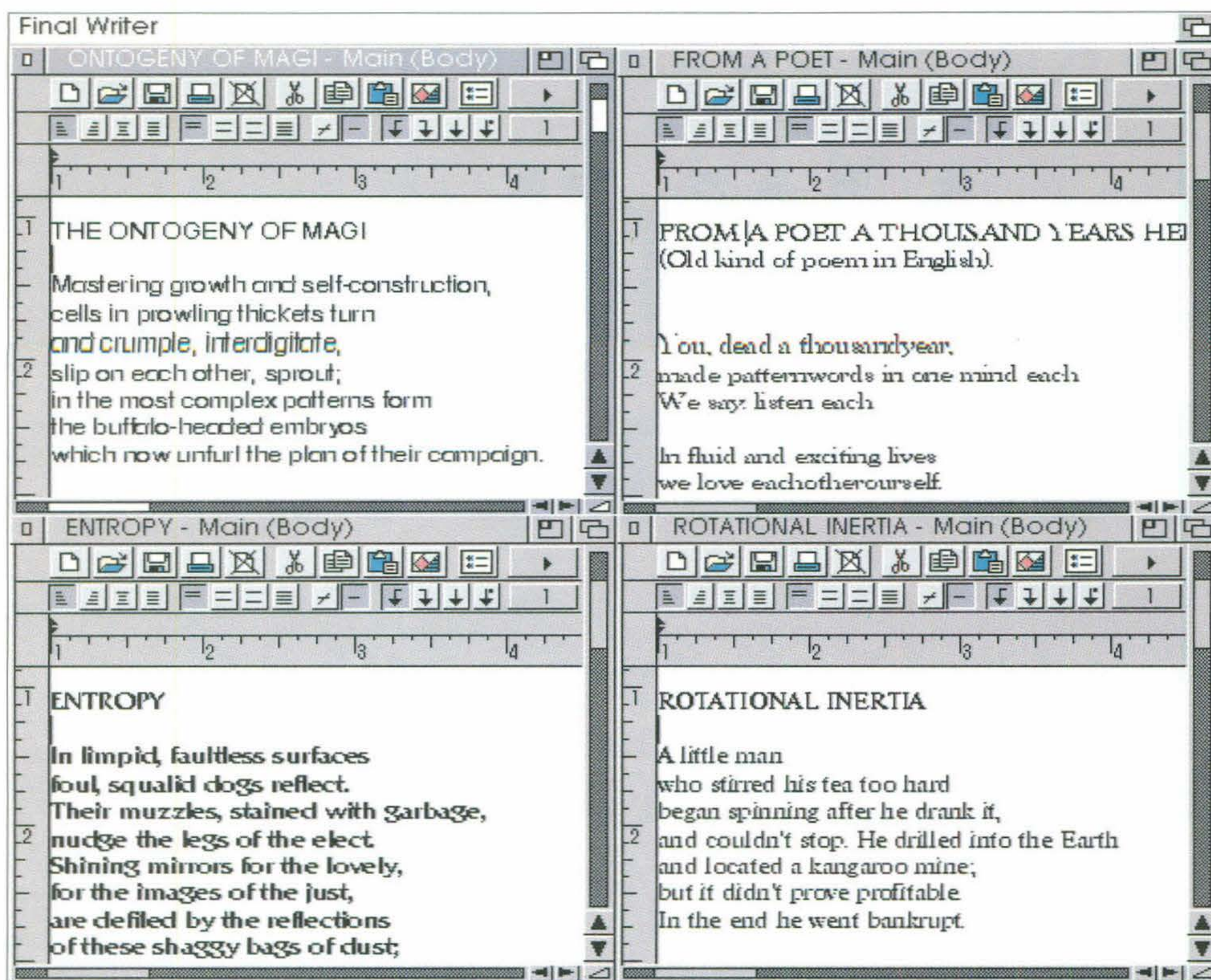
Il fratello maggiore del celebre word processor "Final Copy" unisce velocità e versatilità tali da renderlo quasi in grado di rivaleggiare con diversi pacchetti di DeskTop Publishing

di MARCO DUFOUR

L'ambiente Amiga, famoso soprattutto per i suoi stupendi programmi dedicati alle produzioni video, è stato però carente per anni di un buon programma di video scrittura. Solo di recente le cose hanno cominciato a cambiare con l'avvento di "**Final Copy II**" della SoftWood e di "**WordWorth**" della Digita International (del quale ci occupiamo altrove in questo stesso fascicolo).

Protagonista della veloce corsa al primato, ecco la SoftWood lanciare sul mercato la sua ultima creazione: "**Final Writer**", un programma che sfrutta un "motore" molto simile a quello di "Final Copy II"; il layout stesso dello schermo ne testimonia l'influenza, tanto che inizialmente tutto faceva pensare che "Final Writer" fosse semplicemente un upgrade di "Final Copy", battezzato appunto "Final Copy III".

Man mano però che venivano aggiunte le nuove caratteristiche, le differenze fra i due software si sono accentuate tanto da rendere evidente che si trattava, alla fine, di due programmi totalmente a sé stanti. Per installare "Final Writer", per esempio, occorre un hard-disk e questa necessità di memoria, oltre che le nuove funzioni, ne fanno un pacchetto software professionale destinato ad un'utenza che ha più confidenza con il computer di quanta ne abbia in genere quella cui è destinato "Final Copy II". Ciò deriva non tanto da ragioni di difficoltà di utilizzo (difficoltà che è, invece, minima) quanto dall'elevato numero di potenti funzioni che non a tutti interessano e che sarebbe un vero spreco lasciare inutilizzate.

La SoftWood ha quindi deciso di battezzare il programma con un nuovo nome, per distinguerlo da "Final Copy II", il quale comunque subirà degli upgrade in un prossimo futuro. Dunque "Final Copy II" non è alla sua ultima release, ed i due word-processor continueranno a convivere l'uno accanto all'altro coprendo quasi l'intera fascia del mercato, dall'amatoriale al professionale.

Come ogni word processor Amiga che si rispetti, anche "Final Writer" consente di lavorare contemporaneamente su più documenti

Vediamo ora cosa rende "Final Writer" così diverso dagli altri programmi di videoscrittura per Amiga. Innanzitutto, ripetiamo che per installare il programma occorre un hard disk perchè al wordprocessor vero e proprio si sommano ben **120 font** nel formato **NimbusQ** e **100 clip art** in standard EPS (**Encapsulated Postscript**). Il tutto contenuto in 7 dischi a bassa densità che, una volta installati, occupano su hard disk circa 9.5 megabyte; spedendo la cartolina di registrazione si ha diritto inoltre a ricevere un ottavo disco contenente altri font ed altre immagini.

L'INSTALLAZIONE DEL PROGRAMMA

Il quantitativo di memoria minimo richiesto perchè "Final Writer" funzioni è 1.5 megabyte; per utilizzare il programma al suo meglio è necessario disporre del sistema operativo 2.04 o superiore, poichè il pacchetto software fa largo uso della porta Arexx e delle routine video dei nuovi sistemi operativi.

Abbiamo testato "Final Writer" su di un Amiga 1200 di base (2 Mb Ram) con harddisk da 40 Mb; prove analoghe sono state eseguite anche su Amiga 3000 e 4000, riscontrando compatibilità totale. Nel corso di questo articolo verranno tralasciate quelle che sono considerate ormai funzioni base di qualsiasi programma di videoscrittura (taglia, incolla, etc.); per più dettagliate informazioni riguardanti "Final Copy", rimandiamo alla recensione che Amiga Byte ha dedicato al programma sul numero 42.

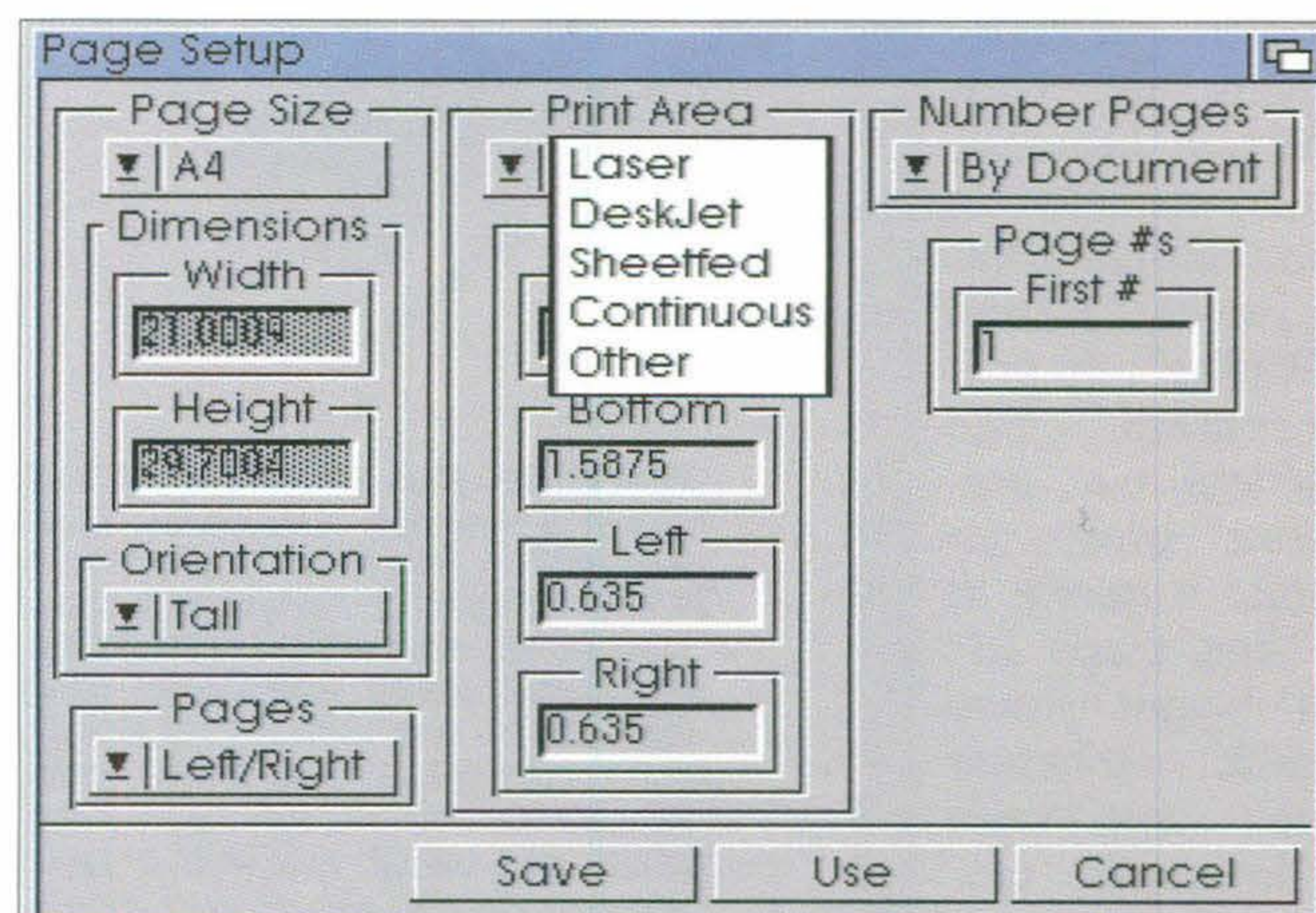
Proviamo ora ad installare "Final Writer". Per fortuna chi l'ha programmato ha tenuto conto del fatto che non tutti dispongono di tanto spazio sull'hard disk da dedicare ad un word processor, ed hanno impostato due opzioni di installazione: una, completa, richiede circa 9.5 megabyte di spazio; l'altra circa 2.5 Mb. Nell'installazione ridotta non vengono decompresse le clip art ed alcuni font; per tutto il resto, i due modi di installazione sono esattamente identici.

Tutti i caratteri e tutte le immagini contenute nei dischetti sono comunque rappresentati nel manuale, per una più veloce consultazione; essendo archiviate su disco nel formato Lha, sarà possibile richiamarle anche in un secondo momento tramite comandi Cli.

LE NUOVE FUNZIONI

"Final Writer" è in grado di gestire i font dei caratteri nei formati **NimbusQ**, **Adobe Type 1** e **Compugraphic**. Il formato NimbusQ è considerato dai programmatori di "Final Writer" il più veloce ed il più preciso in fase di stampa. Ricordiamo che "Final Writer", come il suo fratello minore "Final Copy", accetta solo font outline, ovvero font vettoriali descritti da formule matematiche, che consentono il massimo di qualità in fase di stampa, e non font bitmap definiti da una matrice di punti.

La compatibilità con lo standard Adobe Type 1 (il formato **PostScript**) consente l'accesso ad un elevatissimo numero di font disponibili sul mercato del pubblico dominio, trattandosi dello stesso formato adottato da colossi del software di impaginazione su Macintosh e PC quali "Page Maker" e "Quark Xpress".

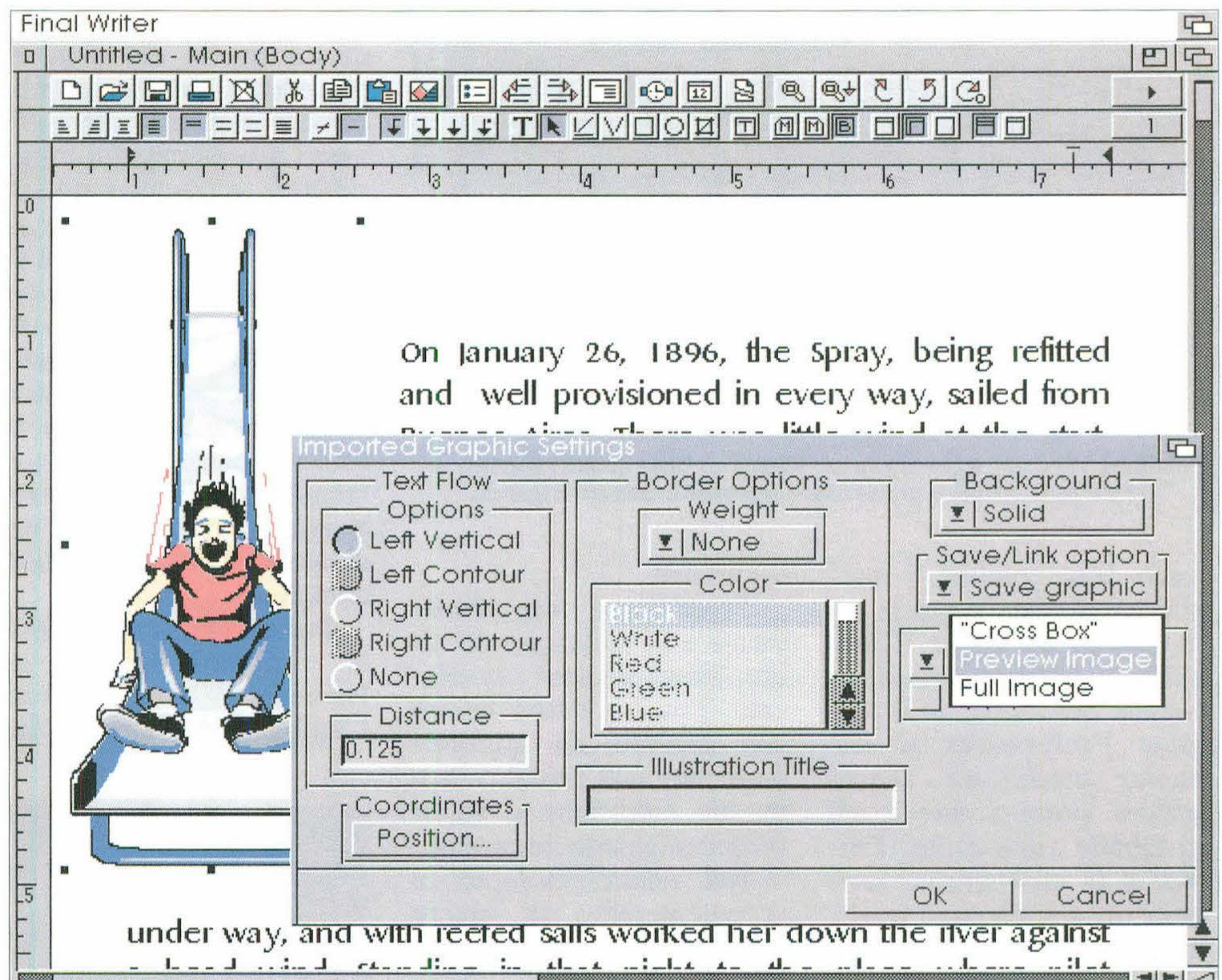
Lo standard Compugraphic invece è stato supportato, a detta dei programmatori di "Final Writer", non tanto perchè lo si

Il *layout* della pagina si definisce tramite il requester richiamato dall'opzione "Page Setup"

ritenesse di una qualche precisa utilità, quanto su "pressioni" esercitate da utenti e da programmatori Commodore. Gli ideatori di "Final Writer" però ne sconsigliano l'utilizzo perchè lo standard è molto più lento e molto meno preciso degli altri in fase di stampa. Resta il fatto che il tipo di font supportato è quello classico del Workbench di Amiga: per questo motivo in ambiente Amiga la reperibilità di font Compugraphic è decisamente maggiore di quella di altri font.

Altra caratteristica nuova degna di nota è il pieno supporto dei file EPS (**Encapsulated PostScript**), generati da programmi per il disegno vettoriale, che sarà possibile importare e stampare in PostScript, ma anche solo visualizzare su schermo e stampare con qualsiasi stampante, sia ad aghi che a getto d'inchiostro. Anche questa caratteristica di "Final Writer" apre l'ambiente Amiga ad un'incredibile, ricchissima quantità di immagini già disegnate e pronte per essere stampate, disponibili da tempo per MS-Dos e per Macintosh.

Le clip art fornite con il pacchetto "Final Writer" sono tutte in questo formato, la cui peculiarità è quella di sfruttare al massimo la risoluzione della stampante, a prescindere dal computer utilizzato.

Una delle più interessanti fra le nuove funzioni è quella che rende possibile suddividere un documento in diverse sezioni di lavoro o in capitoli. Con "Final Writer" si possono creare tabelle riassuntive sulle illustrazioni, sui contenuti e sulla generazione degli indici, tutti tenenti conto della complessa strutturazione dei capitoli.

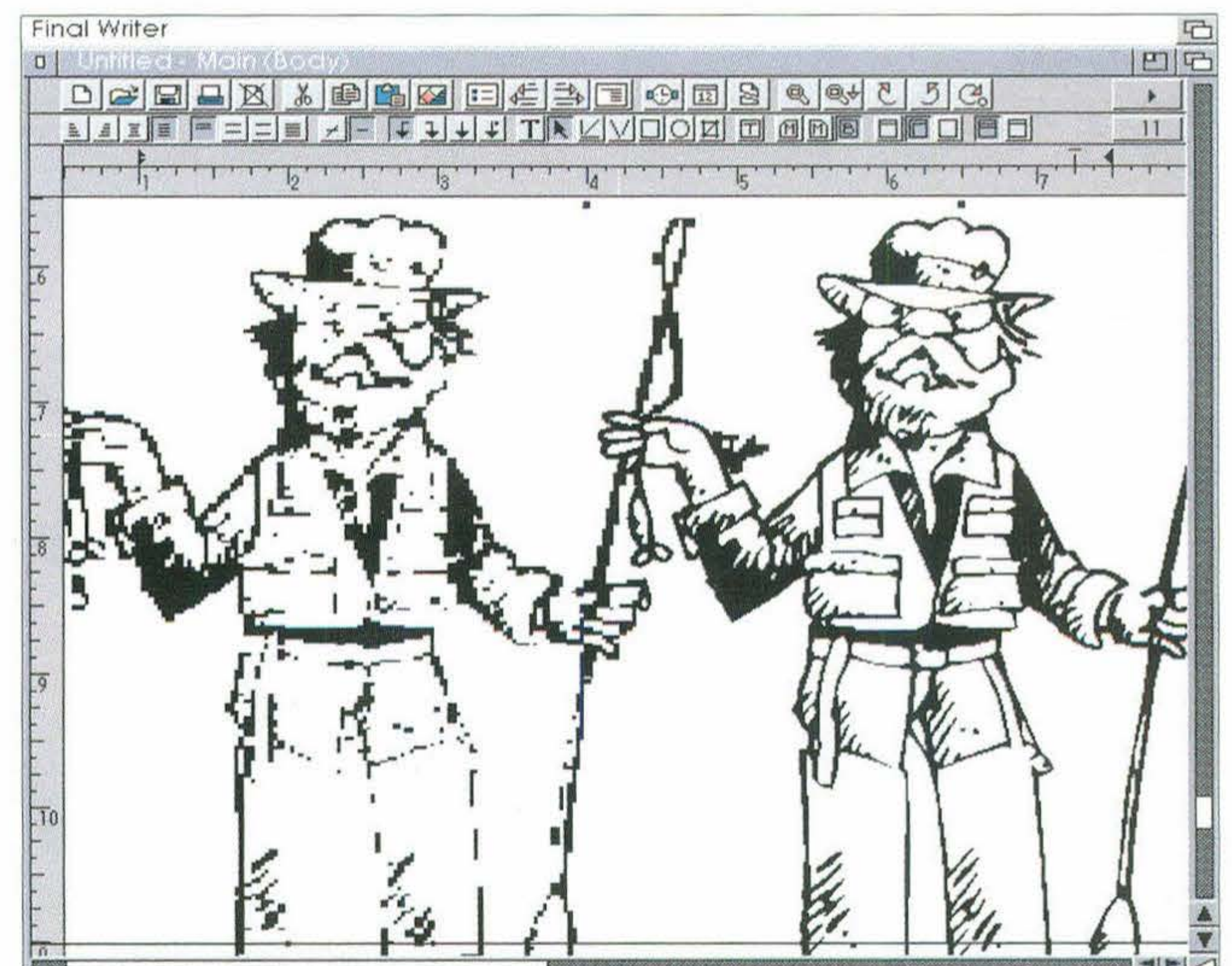
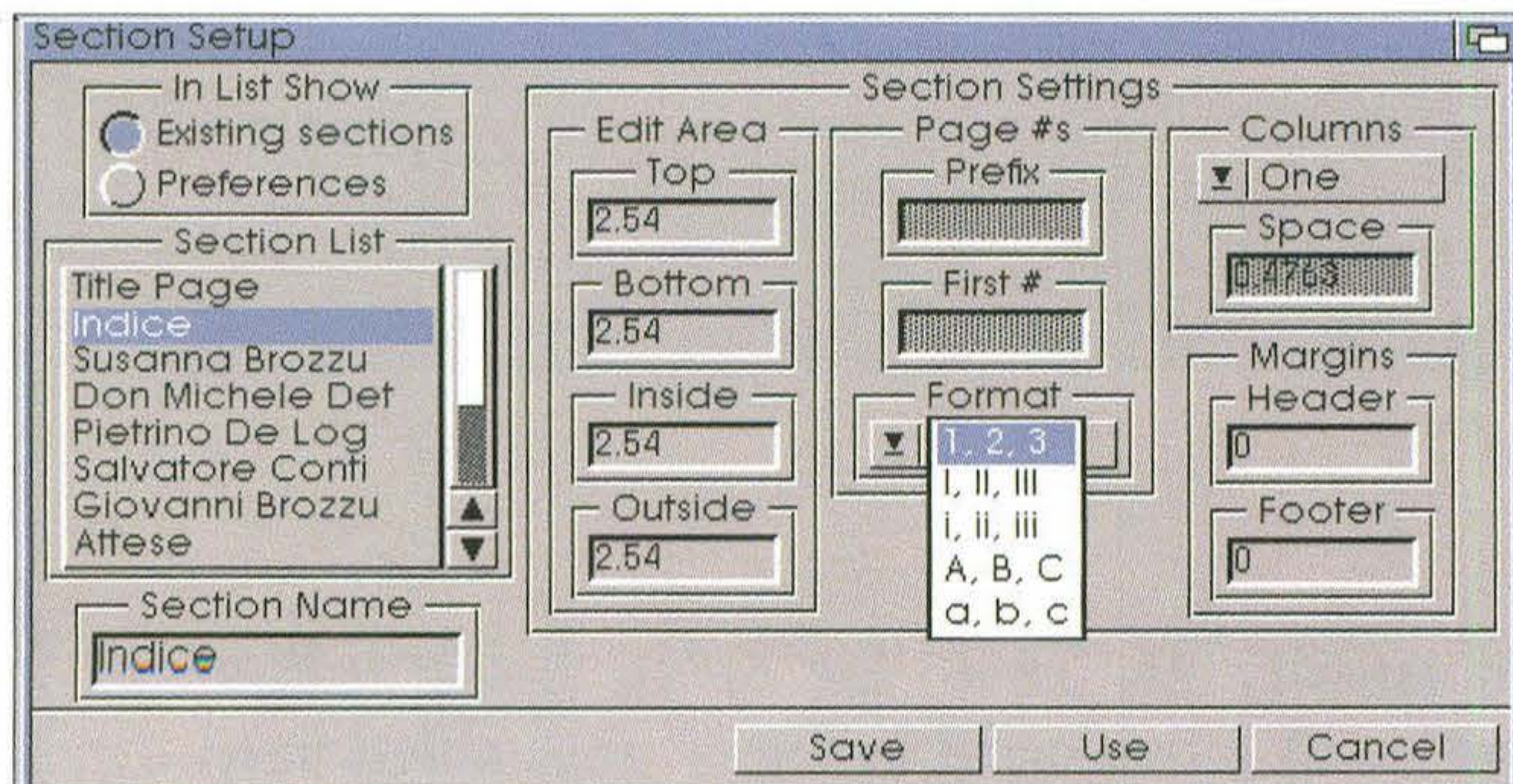
L'opzione è stata aggiunta per rendere possibile definire diversi margini e *header* e *footer* (intestazioni e note) per i diversi capitoli. Il procedimento è svolto tramite pagine definite **master**, all'interno delle quali si possono inserire testi, grafica ed elementi aggiornabili che verranno ripetuti per tutto l'arco del capitolo o della sezione.

Oltre ai tradizionali brush IFF, "Final Writer" permette il caricamento di clip art in formato Encapsulated Postscript, diffusissimi in ambito MsDos e Macintosh.

SCRIVIAMO UN LIBRO

Poniamo, ad esempio, di dover scrivere un libro, che normalmente consta di una prefazione, di un indice, di diversi capitoli e di un sommario. Con "Final Writer" potremo creare un unico documento contenente tutti questi elementi, i quali verranno gestiti internamente alla stregua di sezioni differenti.

Nel creare il nostro libro, definiremo innanzitutto le dimensioni della pagina, considerando anche l'area massima di pagina utilizzabile dalle diverse stampanti. Attivando nel menu **Layout** il comando **Page Setup** (in figura) potremo anche decidere se il programma dovrà tenere conto della diversità delle pagine pari e dispari in fase di stampa, e stabilire un margine interno per la rilegatura.

Sempre nella medesima finestra si può decidere il numero di pagina iniziale del documento. Fatto ciò, creeremo una nuova sezione che chiameremo, ad esempio, Capitolo1. Nel menu Layout si seleziona il comando **Section Setup** che configura le preferenze per le singole sezioni.

Decidiamo quindi il nu-

La differenza di qualità tra uno stesso clip art visualizzato in modalità veloce *Preview* (a sinistra) e nella più lenta *Full Image* (a destra) è evidente.

"Final Writer" agevola la scrittura di libri suddividendo il testo in capitoli e generando automaticamente indici.

mero delle colonne, i margini per il testo e per le intestazioni, ed anche il formato di numerazione delle pagine. Selezionando il pulsante **Preferences** si potranno modificare alcune sezioni preimpostate quali le tabelle riassuntive, l'indice e la bibliografia. Eseguite queste selezioni modificheremo, volendolo, anche i valori di default relativi alle tabulazioni, alla giustificazione del testo ed alle dimensioni dei caratteri.

Tramite il menu **Layout/DefineStyle** si definiscono nuove combinazioni per un più veloce utilizzo degli stili nel corso della stesura del libro. Tutte le funzioni sono assegnabili a combinazioni di tasti funzione, il che accelera molto il loro uso.

Procediamo ora finalmente alla redazione del libro, sicuri di aver organizzato il nostro futuro lavoro con metodo; in qualsiasi momento sarà possibile apportare modifiche ai valori precedentemente impostati.

Nel nostro esempio ci accontenteremo di creare un volumetto con due capitoli ed un sommario. Ultimato il primo capitolo, ci dedicheremo alla creazione del secondo tramite il comando **NewSection/Main** del menu Layout. Ed ecco sullo schermo una pagina completamente vuota, preimpostata con i valori del capitolo precedente. Vogliamo cambiare l'intestazione? Basterà entrare nelle pagine *master* e modificare gli elementi desiderati.

Il riquadro *Statistics* mostra informazioni relative al testo attualmente aperto.

La stesura risulta identica a quella del capitolo precedente. In teoria nulla cambia rispetto allo scrivere i diversi capitoli in file separati e richiamarli da disco ogniqualvolta ve ne sia il bisogno; in pratica però la comodità di avere tutto a portata di mano, unita ad un'estrema pulizia dello schermo (sul quale viene visualizzata solo la sezione desiderata), fa di "FinalWriter" l'unico vero programma per Amiga dedicato alla stesura di testi complessi.

Per tornare, ad esempio, al Capitolo1 basterà selezionare **GoToSection/ Capitolo1** del menu **Edit**.

Il programma è totalmente configurabile e si possono anche aggiungere opzioni personalizzate nei menu.

Finito che avremo di scrivere i due capitoli, con lo stesso sistema imposteremo le sezioni per la prefazione e per il sommario.

PREFAZIONE ED INDICE

Per quanto riguarda quest'ultimo, "Final Writer" è anche in grado di creare l'elenco di tutte le ricorrenze delle voci che ci interessano; basterà aggiornare il filtro nel menu **Tools/Index/Edit** ed operare con il comando **Index/Create** dello stesso menu. In questo modo, "Final Writer" creerà automaticamente una nuova sezione del nostro libro intitolata **Index** che conterrà, pensate un pò!, il sommario e la posizione di tutte le voci che ci interessano all'interno dell'intero libro.

La sezione Index è impostata secondo tutti gli attributi selezionati precedentemente, senza che occorra ricreare nulla di nuovo. Ogni volta che opereremo la funzione Index/Create, essa verrà aggiornata automaticamente senza che si debbano cancellare o copiare sezioni di testo, come avviene con altri programmi.

Creiamo ora l'indice, suddiviso in capitoli. L'unica operazione da eseguire è quella di selezionare il comando **Outline** del menu **Tools**. Ci verrà poi chiesto se vogliamo includere anche i titoli dei capitoli ed il metodo di numerazione delle sezioni. Il risultato verrà posto nell'apposita sezione denominata Outline, all'inizio del libro.

Una piccola imperfezione riscontrata a questo punto del nostro test risiede nell'impossibilità di spostare in maniera intuitiva le sezioni. Per eseguire questa operazione si è costretti a selezionare tutto il testo di un capitolo (con il comando **SelectAll** nel menu **Edit**), e ad operare la funzione **Cut** (sempre del menu Edit); bisognerà poi posizionarsi nella sezione precedente o successiva a quella che vogliamo ricreare, ed operare il comando **NewSection/Main** del menu **Layout**. Ci verrà chiesto se la nuova sezione deve essere

Un piccolo esempio dei 120 font outline forniti con il programma, tutti di ottima qualità.

posta prima o dopo quella attuale, e il nome della stessa. Eseguita questa funzione, concluderemo l'operazione con il comando **Paste** del menu **Edit**.

Come vedete, niente di impossibile (è più veloce a farsi che a dirsi), ma è indubbio che una funzione preimpostata avrebbe reso il tutto molto più semplice e veloce.

PERSONALIZZAZIONE DEI GADGET

Sino ad ora abbiamo affrontato alcune delle nuove operazioni gestibili da "Final Writer". Per evidenziare che il programma costituisce una vera e propria innovazione nel campo dei word processor per Amiga abbiamo volutamente tralasciato quella che forse è la caratteristica più interessante di questa versione: la personalizzazione dei gadget.

Per gadget si intende ogni sorta di pulsante presente nella barra dei comandi sopra i righelli. Questa barra-comandi è suddivisa in due diverse linee orizzontali, la prima completamente definibile e personalizzabile dall'utente, la seconda contenente tutti quei comandi per una più veloce gestione del testo (**Left/Right/Justified**, etc.).

Analizziamo le grandi opportunità di questa opzione, riprendendo ad operare sul nostro ipotetico libriccino di due capitoli. Durante la sua creazione non possiamo non accorgerci del continuo utilizzo di una particolare funzione, presente solo nei menu dei comandi, arrivando alla logica e facile conclusione che sarebbe di gran lunga più pratico poter disporre di questo comando tramite un'interfaccia grafica, nella fattispecie un pulsante. Con "Final Writer" è possibile: basta selezionare il comando **Preferences/UserButtonStrip** del menu **Project**.

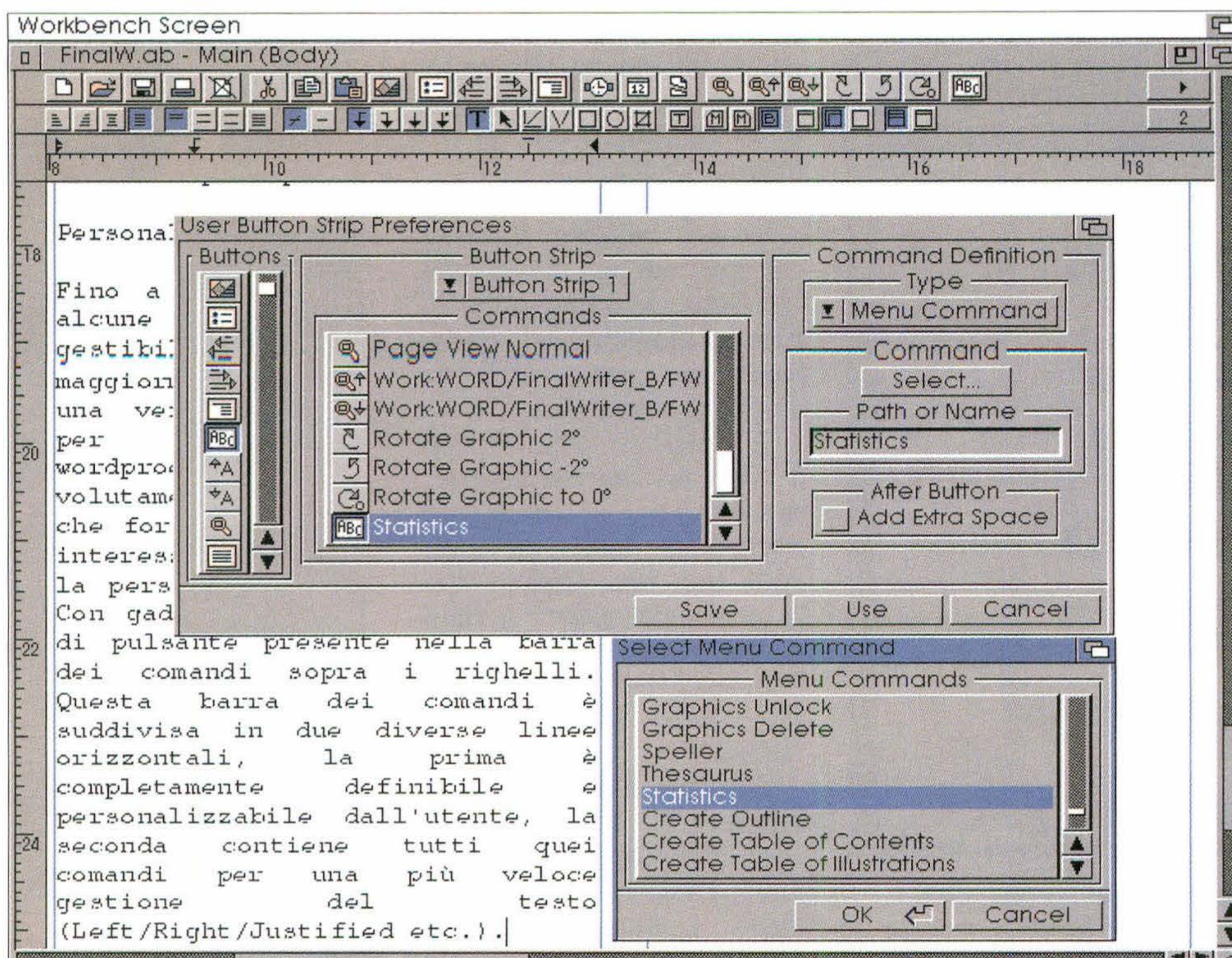
Nella prima striscia apparirà il pannello di controllo dei pulsanti disponibili. A questo punto sarà possibile scegliere una delle decine di icone predisegnate (prima colonna a sinistra), spostarla nella parte centrale della finestra ed attribuirle un comando, che potrà essere sia una funzione interna che un comando ARexx.

In quest'ultimo caso potremo decidere l'ordine dei comandi semplicemente spostando le icone come se fossero elementi del Workbench per ottenere l'immediato aggiornamento.

È possibile definire fino a nove pulsantiere diverse, richiamabili al momento opportuno tramite un'icona della tool bar. Questo tipo di personalizzazione è stato ispirato da programmi professionali per Mac e per PC, nella fattispecie da "Word 5".

Ma "Final Writer" non si limita a questo: non vogliamo usare l'interfaccia grafica ma solo il sistema a menu, o la combinazione dei tasti funzione? Niente di più semplice: nel menu **Project** basta selezionare il comando **Preferences/UserMenu**; in questa finestra è possibile creare nuovi menu, attribuendo loro serie di comandi o interi script in linguaggio ARexx. Sfruttando questa caratteristica durante le nostre prove, abbiamo ad esempio attribuito al tasto di funzione F9 il comando **Statistics**, che consente di calcolare alcune statistiche riguardanti il testo in fase di lavorazione (numero caratteri, numero pagine, etc.).

UN'OTTIMA STAMPA

Abbiamo anticipato che "Final Copy II" può essere considerato il predecessore di "Final Writer"; il successo del "fratello maggiore" era stato decretato dall'estrema precisione in fase di stampa e dall'aggiunta di nuovi tool per il disegno vettoriale. Il suo successore non è da meno e, naturalmente, tutte le opzioni precedenti sono state migliorate. Sono presenti i soliti strumenti per il

Oltre che i comandi da menu, anche i pulsanti della *tool bar* possono essere personalizzati assegnando loro funzioni definite dall'utente.

di alcune pagine in uno stesso capitolo, ci servirebbe poter inserire didascalie o intestazioni diverse. Scriveremo allora il nostro testo e lo registreremo su disco tramite la funzione **SaveTextClip** del menu Project. Questo clip verrà registrato in un ben definito cassetto, nel quale "Final Writer" andrà a cercarlo quando noi ne faremo richiesta così che, ogniqualvolta avremo bisogno di questo test preimpostato (con tanto di dimensione, colore e spaziatura), non faremo altro che chiamare la funzione **TextClip** del menu **User/Other**. Diventerà quindi molto facile memorizzare indirizzi importanti, notizie ricorrenti, o le intestazioni di fax e di lettere. I clip possono essere assegnati anche ai tasti della barra comandi, accelerando notevolmente il loro inserimento.

disegno vettoriale che, in fase di stampa, permetteranno di sfruttare la risoluzione maggiore disponibile. E' possibile impostare delle preferenze per ogni strumento di disegno e dei valori predefiniti anche per le immagini in importazione.

Una novità invece consiste nell'implementazione della funzione **Text Block**. Questo comando, richiamabile sulla seconda riga di comandi, consente di gestire qualsiasi tipo di testo alla stregua di un'immagine vettoriale, con possibilità di ruotare e di dimensionare a piacere il testo. In pratica, dopo aver selezionato il comando, apparirà una finestra con i dati iniziali del nostro testo; a questo punto il controllo è pressoché totale: si potranno decidere la grandezza dei caratteri, il colore, l'angolo, la posizione, ed altri parametri. Il testo in questione verrà gestito come un disegno: questa sola funzione può fare risparmiare molto tempo soprattutto durante il posizionamento dei titoli, laddove vi fossero scritte troppo lunghe che non riescono a stare su un'unica riga.

Poichè i Text Block sono considerati oggetti, essi non possono essere esportati per venir utilizzati in altri programmi; è invece possibile operare le normali funzioni di taglia/incolla per il loro uso in diverse posizioni o all'interno di documenti.

Il dizionario dei sinonimi è abbastanza completo. Peccato però che sia solo in inglese !

I TEXT CLIP

Sempre attinente all'elaborazione di porzioni di testo è la funzione **Text Clip**. Analizziamo con calma le sue caratteristiche. Torniamo alla produzione del nostro volumetto, e ci accorgiamo che, all'interno

LA STAMPA

D'importanza analoga è l'opzione **MailMerge**, in grado di gestire la produzione di una corripondenza multipla. Si utilizza il MailMerge quando occorre spedire una stessa lettera a persone diverse; tramite un'impostazione particolare è possible sostituire dei codici predefiniti con i dati anagrafici o le informazioni relative a diverse singole persone alle quali deve arrivare la missiva, dati che dovranno essere memorizzati separatamente.

È possibile definire tre valori di preferenze rispettivamente per la stampa grafica *draft* (bozza), per la stampa grafica finale e per la stampa PostScript. Possono essere utilizzate tutte le stampanti compatibili con Amiga, ottenendo non solo rese eccellenti per quanto riguarda i testi, ma anche ottime stampe d'immagini. Alla qualità finale si aggiunge la praticità di

I riquadri per la definizione di un *text block* e delle caratteristiche di un font (*Type Specs*)

lavorare direttamente sul foglio, aumentando anche la precisione di posizionamento.

CONSIDERAZIONI FINALI

"Final Writer" è davvero un ottimo programma, cui spetta il merito di aver reso fornito ai possessori di Amiga molte opportunità precedentemente riservate esclusivamente ad utenti PC e Macintosh.

Cosa ci piacerebbe trovare nella prossima versione? Innanzitutto la definitiva gestione delle note a piè di pagina, grave lacuna di pressochè tutti i word processor per Amiga. Per quanto riguarda la gestione dei testi, poi, sarebbe auspicabile un modulo per l'importazione e l'esportazione dei file da altri programmi professionali (quali "Word" per Windows, ed il formato RTF), non limitato ai formati WordPerfect e PenPal come quelli presenti in questa versione.

Quella della compatibilità è una nota dolente di "Final Writer" che non consente di mantenere stili e dimensioni dei caratteri dei file importati. Ci piacerebbe poi trovare, nella prossima release del programma, un supporto per la stesura di complesse funzioni scientifiche: un modulo simile a quello presente nel programma "Word" per Mac, che consente di organizzare tutti gli elementi grafici per redarre libri di testo di matematica, ed analoghi.

Durante tutte le prove eseguite, "Final Writer" si è comportato in maniera eccellente; la sua velocità di visualizzazione dei testi, l'elevata qualità di stampa e le complesse funzioni di gestione dei capitoli lo rendono indispensabile per chiunque si accinga seriamente a scrivere un libro.

Il testo può scorrere liberamente intorno a grafici ed a *text block* importati nel documento.

MegaloSound

La MicroDeal presenta un nuovo campionatore stereo ad 8 bit per tutti gli Amiga, in grado di offrire prestazioni di tutto rispetto ad un costo davvero imbattibile.

di PIERLUIGI MONTANARI

Nonostante l'ormai agguerrita concorrenza dei PC MsDos compatibili e delle schede audio ad essi dedicate (SoundBlaster e derivati), Amiga mantiene uno dei suoi principali punti di forza nelle sue peculiarissime doti sonore. Lo testimoniano sia la grande varietà di programmi musicali disponibili (dai sequencer MIDI ai popolarissimi editor derivati dal "SoundTracker"), sia la gamma di accessori hardware dedicati a queste applicazioni, quali ad esempio interfacce MIDI e campionatori audio.

Questi ultimi, in particolare, hanno sempre riscosso grandissimo successo tra il pubblico degli utenti Amiga, incoraggiando le case produttrici a sfornare con regolarità modelli sempre più sofisticati e versatili. Ultimo di una lunga serie è il pacchetto software/hardware "**MegaloSound**" dell'inglese MicroDeal, un campionatore stereo ad 8 bit decisamente interessante per prestazioni e per prezzo.

La confezione di "MegaloSound" contiene un disco con il software di gestione, un manuale (in lingua inglese) molto esauriente, la cartolina di registrazione ed il campionatore vero e proprio, costituito da una piccola scatola quadrata di circa 5 cm. di lato, che si collega alla porta parallela di Amiga.

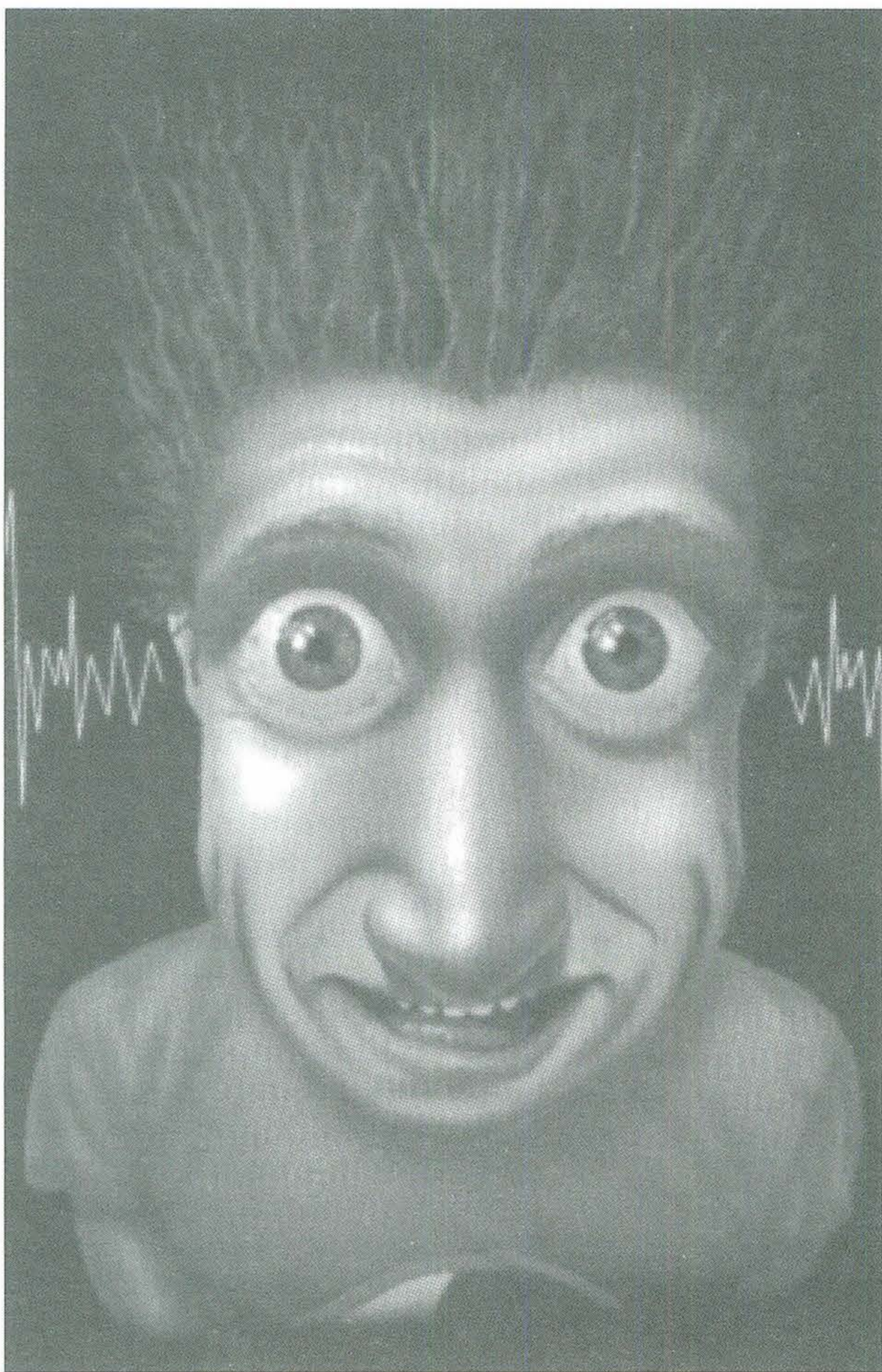
La scheda è molto ben costruita e decisamente spartana: tutto l'hardware consiste in due connettori audio (formato standard RCA), un potenziometro per la regolazione del livello del segnale in ingresso, qualche resistenza, cinque condensatori e due integrati (un convertitore A/D ed un chip di I/O per il controllo dei dati): il tutto è contenuto in un box di plastica che fa da supporto al connettore per la porta parallela.

È possibile connettere un qualsiasi jack all'entrata della scheda e, nel caso di connessione ad una sorgente mono, il collegamento può avvenire indifferentemente tramite il canale destro o tramite il sinistro.

SAMPLING DIRETTO SU HARD DISK

Il campionamento mono può variare da una frequenza massima di 40 KHz in modalità normale, ad una di 70 KHz in modalità **hi-speed**. Se si campiona in modalità stereo, i valori diventano rispettivamente 34 KHz e 39 KHz. La dimensione dei sample gestibili dipende, ovviamente, dalla memoria disponibile nel vostro computer, ma se questa mancasse (e qui risiede la novità) il campionamento potrà essere effettuato direttamente su **hard disk**.

Ovviamente in questo caso la frequenza di campionamento diminuisce sensibilmente poichè, se la velocità dei chip di memoria non influisce di molto sul campionatore, quest'ultimo deve diminuire le prestazioni in quanto l'accesso al disco e la sua eventuale poca ottimiz-

zazione incidono sul lavoro svolto dalla Cpu. In condizioni ottimali, vengono offerte prestazioni che vanno dai 15 ai 18 KHz in modalità stereo.

Il programma "MegaloSound" funziona anche senza hard disk: in questo caso il campionamento può avvenire solo in memoria, poichè effettuare il sampling direttamente su floppy produce risultati decisamente mediocri, a causa della bassa frequenza di campionamento. Se si considera che la quantità di Ram disponibile nel computer viene ovviamente ridotta in buona parte in seguito al caricamento del programma medesimo e dei suoi dati, appare evidente come per sfruttare al meglio le capacità di "MegaloSound" sia consigliabile installarlo su hard disk.

L'AMBIENTE DI LAVORO

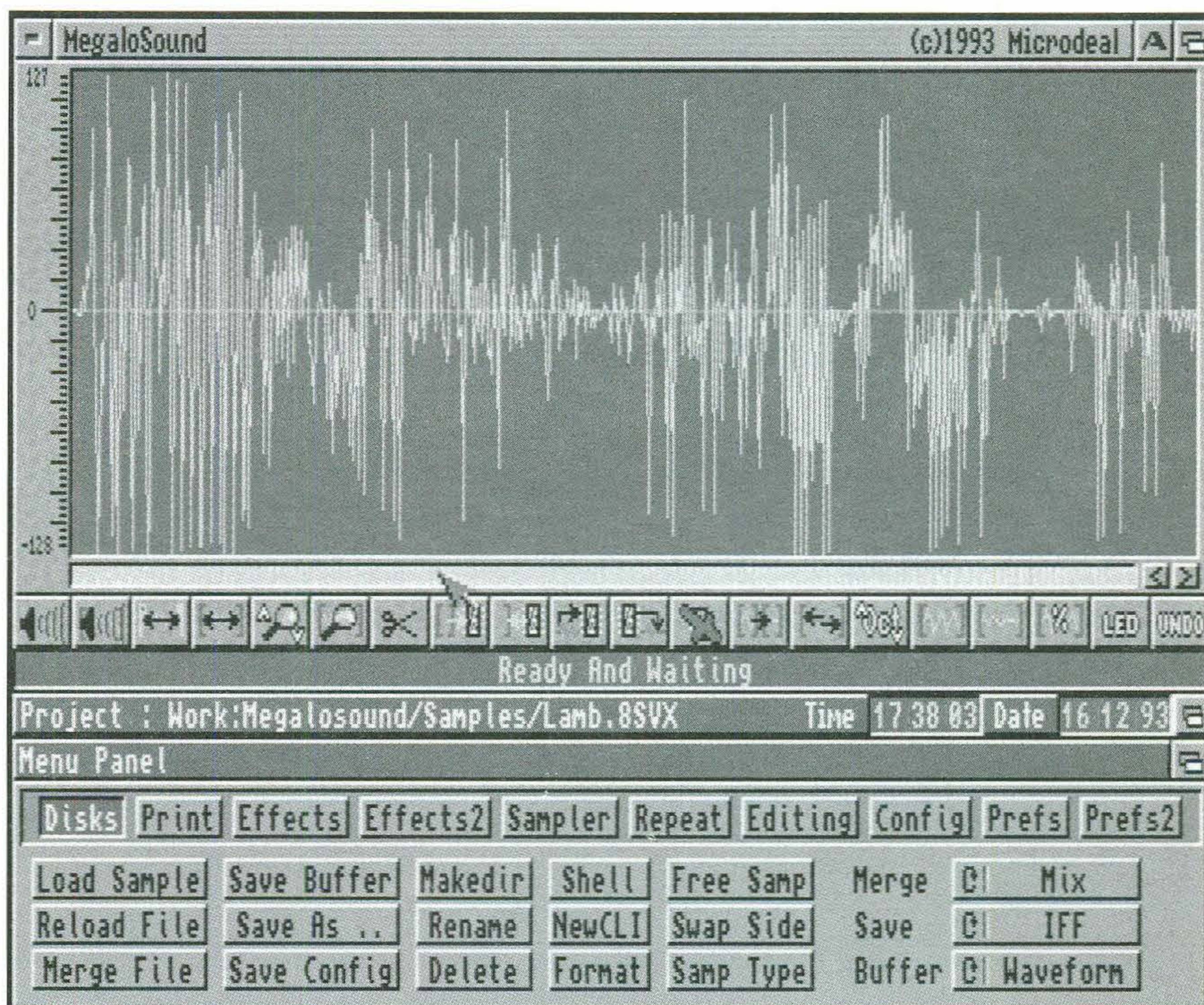
All'avvio del programma, appare un requester che avvisa del caricamento e della decompattazione dei dati; successivamente compaiono sullo schermo il menu principale e la finestra di campionamento.

Quest'ultima occupa i tre quarti dello schermo e visualizza, sotto forma di grafico, il suono campionato: le ordinate rappresentano il valore del campione da -128 a +128 (questo perchè "MegaloSound" è un campionatore ad otto bit), l'asse delle ascisse rappresenta il tempo.

Il rimanente quarto dello schermo è occupato dai menu, suddivisi in due parti: una barra di menu globale, posta direttamente sotto la finestra dati, ed i singoli gadget relativi ad ogni menu.

Per mettere subito alla prova l' efficienza della scheda si può campionare un suono collegando una sorgente ai canali (l'uscita dello stereo, quella del Walkman, oppure un microfono) e selezionando il menu **Sampler**.

Dopo aver scelto, tramite l'apposito gadget, il tipo di campionamento desiderato (**Mono** oppure **Stereo**), basterà clickare il pulsante **Sample** ed attivare il Walkman od il lettore di CD, oppure cominciare a parlare nel microfono: lo schermo, oscurandosi, ci indicherà il progresso del campionamento. Terminata l'esecuzione del pezzo favorito, basterà premere il bottone destro del mouse e voilà: il campione sarà in memoria.

La forma d' onda viene visualizzata nella parte superiore dello schermo, scalata in maniera da poter essere vista nella sua interezza. È ora possibile editare il campione, elaborarlo, ricampionarlo ed infine salvarlo su disco.

Il software fornito con "MegaloSound" è molto facile da usare e ricchissimo di opzioni.

L'IMPORTANZA DEL VOLUME

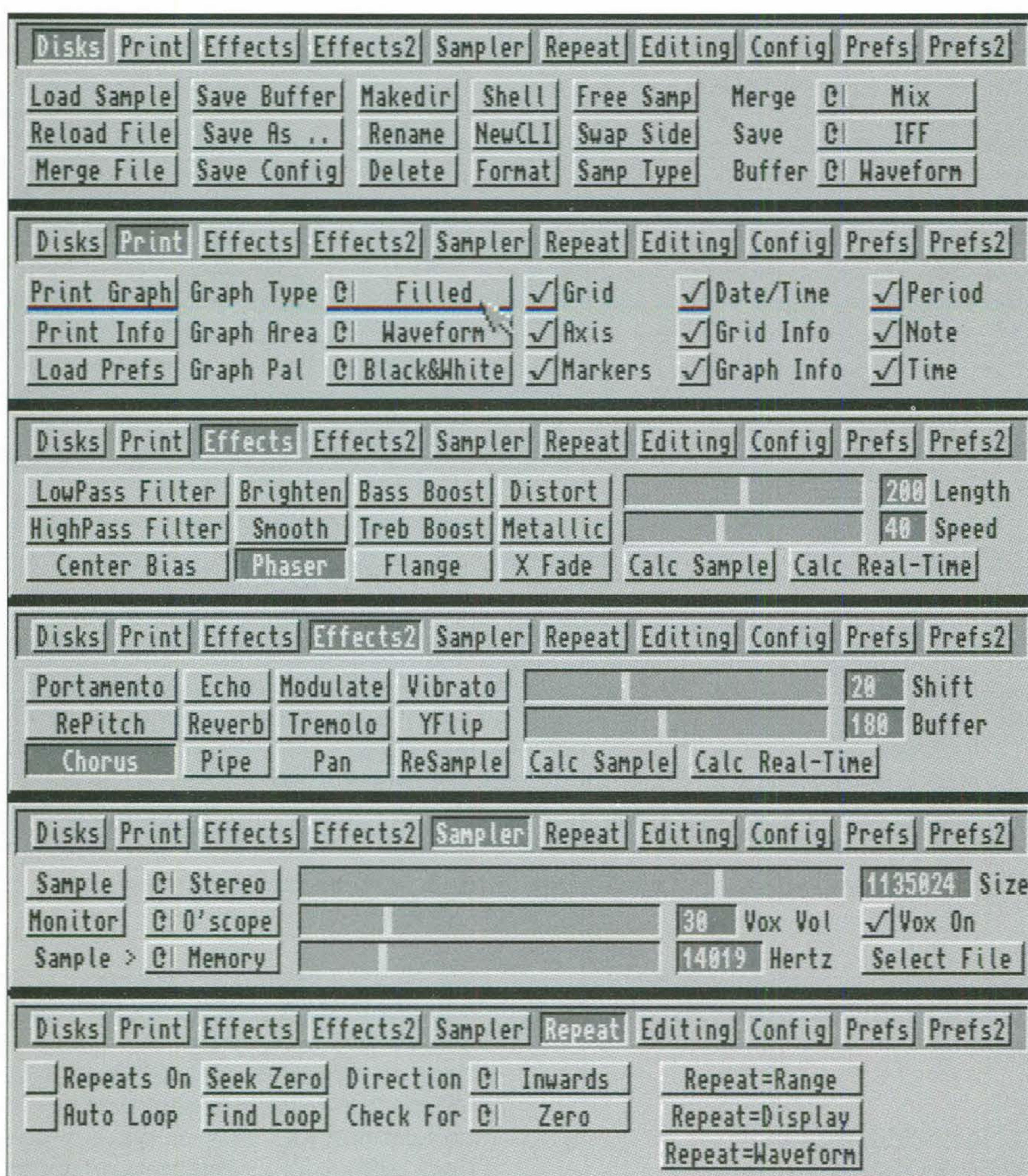
Il volume rappresenta un aspetto peculiare nel campionamento sonoro. Un volume in ingresso basso porterà in genere ad un campione il cui volume medio sarà basso (rendendo necessario elaborarlo per aumentare il picco medio, il che comporta una distorsione del segnale); un volume in ingresso alto porta invece a risultati più soddisfacenti, ma anche ad un aumento del rumore (ed in questo caso occorrerà ricorrere a filtri per diminuire i disturbi).

Il potenziometro posto sul retro della scheda ovvia normalmente a questi inconvenienti se accoppiato ad una particolare funzione presente nel menu di campionamento, quella dell'oscilloscopio: molto semplicemente, prima di campionare un suono è bene sincerarsi che il livello del suono stesso sia corretto (tradotto per gli smanettoni di elettronica: occorre avere una tensione picco-picco di almeno 2.5 volt).

L'impostazione viene effettuata tramite l'oscilloscopio stesso, il cui display si seleziona dal menu Sampler. Sullo schermo si vedranno tante (o poche) curve sinusoidali. Il trucco consiste nel selezionare il volume in ingresso alla cartuccia (oppure controllarlo con il potenziomentro) in maniera tale che non vi siano picchi "fuori schermo", oppure non distinguibili. Questo in genere basta per avere buoni risultati.

Sempre nel menu Sampler si trovano le impostazioni che hanno maggior impatto sulla funzionalità e sulla buona riuscita del campionamento. Qui si opta per un campione lungo ma di qualità mediocre, oppure per uno corto ma di effetto; qui stabiliremo quanta memoria utilizzare per esso e se effettuare il campionamento in memoria oppure su disco; qui sceglieremo se iniziare il campionamento quando il volume in entrata raggiunge un certo livello, oppure se iniziare a campionare manualmente, ed anche se campionare in modalità mono, stereo, o stereo con miscelazione dei due canali.

Una volta digitalizzato secondo le modalità impostate, il suono può essere ascoltato clickando sul gadget apposito che si trova direttamente sotto il display, in compagnia di una dozzina di suoi "simili" il cui scopo consiste nell'editare, scalare, zoomare, tagliare ed invertire un campione sonoro.

È bene ricordare che con il

In questa illustrazione, ed in quella della pagina a fianco, sono mostrati i comandi presenti in tutti i menu di "MegaloSound". Come si può facilmente notare, il software è ricchissimo di opzioni.

crescere della frequenza di campionamento aumenta anche la quantità di memoria utilizzata per ogni secondo di suono; ovvero un suono campionato a 10Khz occuperà in memoria esattamente la metà dello stesso suono campionato a 20KHz.

Campionare un suono significa infatti valutare il segnale sonoro un certo numero di volte al secondo, ed assegnare ad ogni singola valutazione (chiamata, appunto, campione o *sample*) un valore compreso tra -128 e + 128.

Campionare a 16 KHz equivale perciò a prendere ben 16000 campioni al secondo! Chiarito questo, è ovvio che un campione, anche il più piccolo, non può essere visualizzato nella sua interezza sullo schermo. Da qui le funzioni di **Zoom** poste sulle icone nella zona sottostante il display.

È possibile selezionare una parte di sample semplicemente agendo con il mouse: evidenziata una porzione rettangolare dello schermo, la si può subito ascoltare ed eventualmente *zoomarla* per espanderla.

Espandendo il grafico si perdono ovviamente i dettagli globali, ma si può agire con incisività su quei punti particolari dai quali occorre eliminare la presenza di rumore o di altri suoni estranei.

Si può operare un'eliminazione fisica (cancellando il pezzo dal campione) nel caso in cui la parte affetta da disturbi sia facilmente individuabile, oppure passare ad altri menu il cui scopo specifico è quello di filtrare le parti più difficili da trattare.

Si noti inoltre che ogni icona ha una modalità di funzionamento diversa a seconda che sia selezionata tramite il bottone destro oppure tramite il bottone sinistro del mouse: oltre che ascoltare una sola parte o la totalità di un campione, è possibile copiare una particolare parte della forma d'onda in un buffer (ed è possibile caricare/salvare un campione da disco sul buffer, oltre che copiare il buffer sulle varie parti della forma d'onda).

Le elaborazioni più semplici sulla forma d'onda possono essere eseguite da icone, ed includono effetti quali l'inserimento di una forma d'onda nulla in un punto preciso; il ribaltare secondo l'asse delle X il contenuto del buffer; l'alzare e/o l'abbassare il tono di un campione di un'ottava; il rendere il volume del campione più alto o più basso.

Il led del computer influisce sull'output sonoro: ciò accade perchè il led è collegato direttamente ad un cosiddetto filtro passa-basso a 7KHz, un semplice dispositivo elettronico che si prefigge di eliminare tutte le frequenze superiori ai 7 KHz. Essendo un filtro semplice, l'effetto non è dei migliori ma risulta talvolta utile, attivandolo tramite un'apposita icona, per rendere i suoni più morbidi.

I MENU DI MEGALOSOUND

Il menu **Disks**, visualizzato quando si accede al programma per la prima volta, è quello di gestione del disco, dal quale si possono semplicemente ed efficacemente salvare i sample, in formato IFF o RAW a seconda che si usino poi con programmi più o meno evoluti. Spesso infatti i cosiddetti *tracker* ("SoundTracker", "NoiseTracker", etc.), almeno nelle loro versioni più antiquate, accettano solo sample in formato RAW non compresso.

I campioni possono essere salvati su hard disk o su floppy, ed è inoltre possibile salvare miscelando due suoni; il mixing può essere basato sulla sovrapposizione dei valori dei due campioni per ogni istante di tempo ed il dimezzamento successivo del risultato, oppure sulla somma dei due sample in modo da mantenere inalterato il volume di entrambi.

Un altro menu molto particolare, che non ha eguali in altri programmi di questo genere, è **Print**, che permette di stampare la forma d'onda in maniera molto più dettagliata di quella sullo schermo, di selezionare le parti da stampare, e di decidere la modalità (colori o bianco e nero).

Si possono scegliere diversi tipi di driver e selezionare la risoluzione della griglia e la percentuale di forma d'onda da visualizzare (rapporto x/y).

I menu più interessanti sono però quelli degli effetti speciali, presenti in

tale quantità e tipologia da dover essere suddivisi in due sezioni denominate rispettivamente **Effects** ed **Effects2**: in tutto 24 effetti, molti dei quali possono essere applicati ad un suono in real time (ovvero durante il campionamento stesso) oltre che ad un sample già presente in memoria.

Alcuni effetti sono parametrizzabili: i valori applicabili vengono in questo caso visualizzati tramite un gadget a scorrimento.

Si comincia con il filtro **LowPass** (passa-basso), il cui compito è cancellare le frequenze del segnale esterne al range di valori che va da 0 a 7 KHz. I parametri che possono essere variati in questo effetto sono i passi totali su di un campione e la profondità di eliminazione delle frequenze più alte. Maggiore è la profondità, e maggiore sarà l'effetto di taglio sulle frequenze più alte (infatti il filtro non ha mai dei bordi netti, e l'aumentare del coefficiente di profondità serve a rendere più ripida la forma).

Analogamente, il filtro **HighPass** (passa-alto) svolge il compito opposto, ovvero esalta le frequenze più alte eliminando i bassi. Il problema in questo caso è rappresentato dal fatto che più si esaltano le frequenze alte, maggior rumore avremo nel campione.

Se invece il nostro campione non risulta centrato rispetto al valore zero delle ascisse ma è sbilanciato verso l'alto o verso il basso, allora è prevista una funzione chiamata **Center Bias**, usata anche per diminuire l'entità della distorsione provocata da un campionamento a volume troppo alto su di un segnale rumoroso.

Un effetto molto utile è **Brightening**, che consente di migliorare la qualità del campione se quest'ultimo dovesse risultare troppo attutito (in seguito ad un filtraggio passa basso, ad esempio), in modo da produrre un segnale più chiaro. Se il campione fosse invece rumoroso, allora si potrebbe procedere con un'operazione di **Smoothing**, arrotondando i picchi del segnale in caso questi siano troppo acuti, senza ricorrere a filtri.

Qualora i bassi del nostro campione non fossero abbastanza brillanti, potremmo migliorarli con l'effetto **Bass Boost** che, come suggerisce il nome, tratta il campione in maniera tale da aumentare (entro una percentuale che si può specificare) la presenza dei bassi.

Vi sono poi numerosi effetti speciali per la distorsione e lo sfasamento del segnale. Si inizia con un semplice **Phaser**, che varia la fase del segnale e lo sovraimpone a quello precedente, per arrivare ad un effetto di distorsione pura (**Distort**), oppure di dissolvenza (**Cross Fading**): questi effetti distorcono un segnale oppure ne decrescono il volume in maniera dolce o brutale, e consentono anche di aggiungere ad un campione una componente metallica (**Metallic**).

Un altro insieme di effetti gravita intorno a calcoli che non possono essere effettuati in real time ed i cui risultati migliorano in proporzione alla potenza di calcolo della macchina sulla quale viene usato il programma.

Si può variare il **Portamento** di un segnale, e cambiare il suo picco traslandolo più in basso o più in alto, agendo su un parametro chiamato **Rate**. Il risultato ottenuto è quello di far "scivolare" il suono verso un picco più alto o più basso.

Questo effetto viene usato in congiunzione con un buffer; in pratica, quando "MegaloSound" elabora il segnale con questa funzione, prende piccole parti del suono, le elabora e le reimpone sull' originale. La dimensione del pezzettino di suono preso è proporzionale alla dimensione del buffer. Il problema in questo caso è che porzioni adiacenti di sample possono, una volta rielaborate, non mantenere una perfetta continuità nella forma d'onda, e quindi il suono risultante può far udire dei piccoli "click" ogni tanto.

L'inconveniente può essere eliminato in parte utilizzando un buffer più ampio oppure usando l'apposita funzione di **RePitch**, in cui è possibile anche aggiungere un effetto di **Time Stretching** che consente di ampliare nel tempo la durata del suono (e rende quindi un suono più lungo, una voce più goffa, etc.).

Altro effetto molto interessante è quello che aggiunge un coro (**Chorus**) alla base del campione. Molti degli effetti possibili hanno bisogno di un po' di tempo di elaborazione, ma pochi riescono bene come quest'ultimo anche su di un Amiga 500.

L'effetto Chorus semplicemente somma al campione di base una versione con un pitch a frequenza maggiore, ed una versione a frequenza minore. La differenza tra la sorgente ed i due segnali sommati porta ad un maggiore o minore effetto.

Effetto "gemello" di quello appena descritto è quello di **Echo**, i cui parametri sono **Decay** e **Delay**. Il primo indica il tempo di decadimento della eco, il secondo invece la distanza tra una eco e la successiva. Una variazione di questo effetto è costituita da **Reverb** (riverbero), che consente di simulare situazioni ambientali "strane" quale la diffusione del suono in una stanza molto ampia. Molto particolare e decisamente inusuale è infine l'effetto **Pipe**, che modifica un suono dando l'impressione di essere udito attraverso una tubatura!

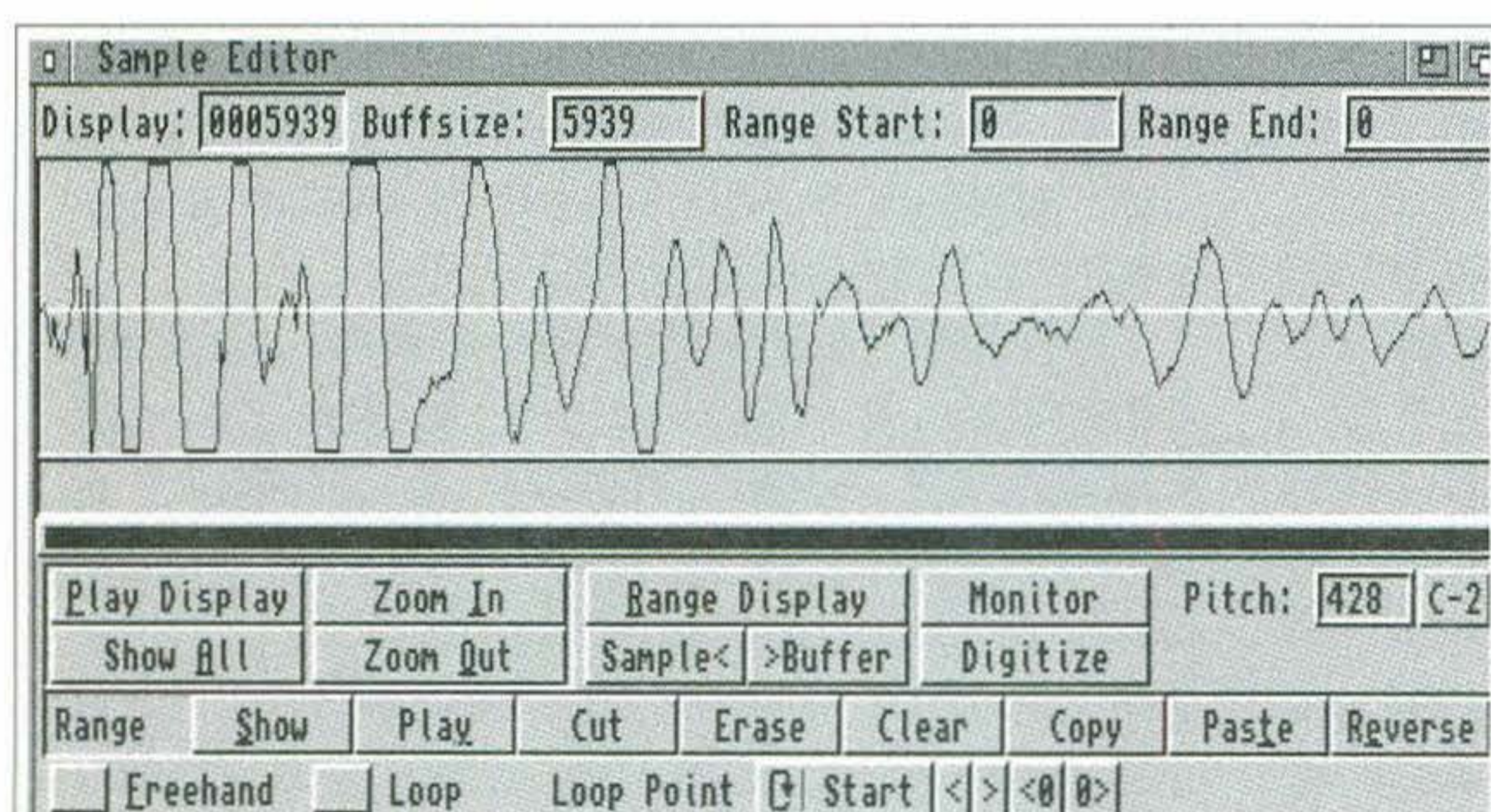
Una categoria di menu decisamente diversa è quella che lavora su effetti tipo **Tremolo**, **Vibrato** e **Pan**. Il primo consente di alterare il volume

Disks Print Effects Effects2 Sampler Repeat Editing Config Prefs Prefs2
Cut Range | Delete Range | Mix Buffer And Range | Buffer Mem Buffer
Copy Range | Paste Buffer | Add Buffer To Range | Check Action
Chop Out Range | Delete Buffer | Sub Buffer From Range | Check Delete

Disks Print Effects Effects2 Sampler Repeat Editing Config Prefs Prefs2
Scroll Screens | WB Requesters | Memory Warn | Effects Check
File Undo Buffer | Save Check | Undo Check | Sample Check
Undo Buffer | Print Check | Clear Check | Load Check

Disks Print Effects Effects2 Sampler Repeat Editing Config Prefs Prefs2
Beep | Grid At Front | Save Icon | Using Repeat
OverWrite Check | Draw Grid | Workbench Open | Graph Dotted
Quit Check | Snap To Grid | Auto Load | Zoom 25 %

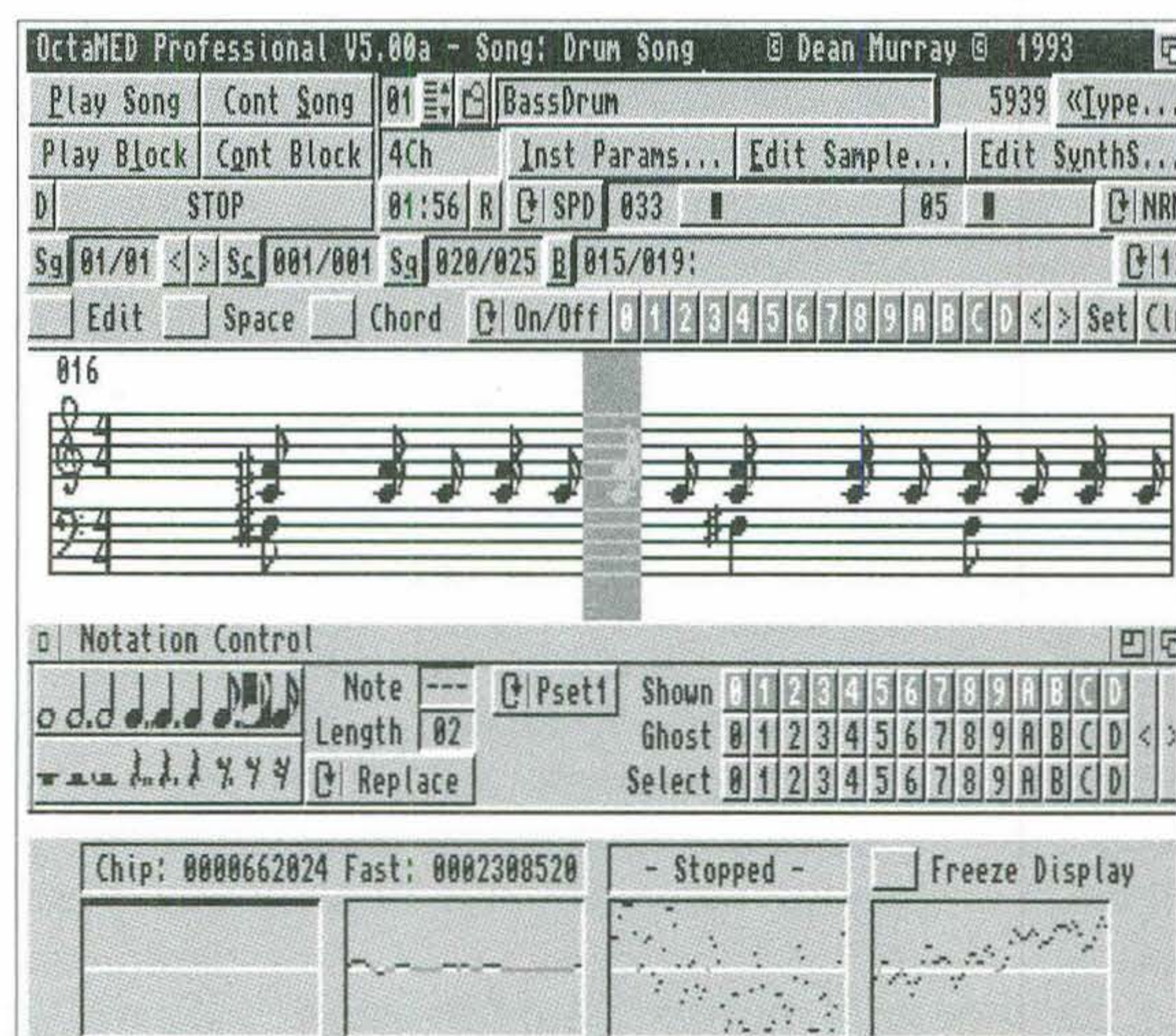
Disks Print Effects Effects2 Sampler Repeat Editing Config Prefs Prefs2
Processor 68030+ | 64 Volume
PlayBack Hi-Quality | 43 B.Rate | 64 B.Vol
Sample Hi-Speed | 6 Scrolling

OCTAMED 5.1 PROFESSIONAL

OCTAMED, universalmente riconosciuto come il miglior editor musicale per Amiga, impiegato da programmatori ed hobbysti di tutto il mondo per la creazione di moduli musicali, torna in una nuova versione completamente riscritta.

Nuova interfaccia utente a finestre, con help interattivo incorporato (in formato AmigaGuide). Tastiera configurabile, in grado di emulare automaticamente i comandi da tastiera di ProTracker.

Output audio stereo a 4 e 8 voci; il disco comprende anche OCTAMED PLAYER, un'utility di replay esterna per eseguire i moduli sonori indipendentemente dal programma principale.

Supporta suoni campionati, sintetizzati e strumenti MIDI (16 canali, in e out). OCTAMED comprende un sample editor per digitalizzare e gestire direttamente i suoni ed un syntethic editor, per creare forme d'onda senza bisogno di un campionatore.

Rappresenta le note in formato pattern (standard Sound/Noise/ProTracker) o su pentagramma, con possibilità di stampa su carta degli spartiti.

Carica e salva moduli in formato Sound e NoiseTracker, ProTracker, Med ed OctaMed (4 e 8 voci). Supporta anche moduli in formato compresso (utilizzando Powerpacker.library e LH.library).

Opera in multitasking, anche in modalità ad 8 voci e non interferisce con il funzionamento di altri programmi.

Solo Kickstart versione 2.04 o superiore.

OCTAMED 5.1 può essere richiesto esclusivamente inviando vaglia postale di **lire 69.000** (oppure lire 72.000 per spedizione espresso) indirizzato a:
L'Agorà Srl, Corso Vitt. Emanuele 15, 20122 Milano.
Indicate, nello spazio delle comunicazioni del mittente, che desiderate ricevere "OCTAMED 5.1" ed i vostri dati completi in stampatello.

del segnale mentre vengono variati i picchi; Pan crea un mix di due effetti di tremolo su di un segnale, uno che parte da un volume minimo e l'altro che parte da un volume massimo; Vibrato infine permette di elaborare un segnale vocale trattandolo come se più cantanti aggiungessero gradualmente il loro apporto, costituendo un coro.

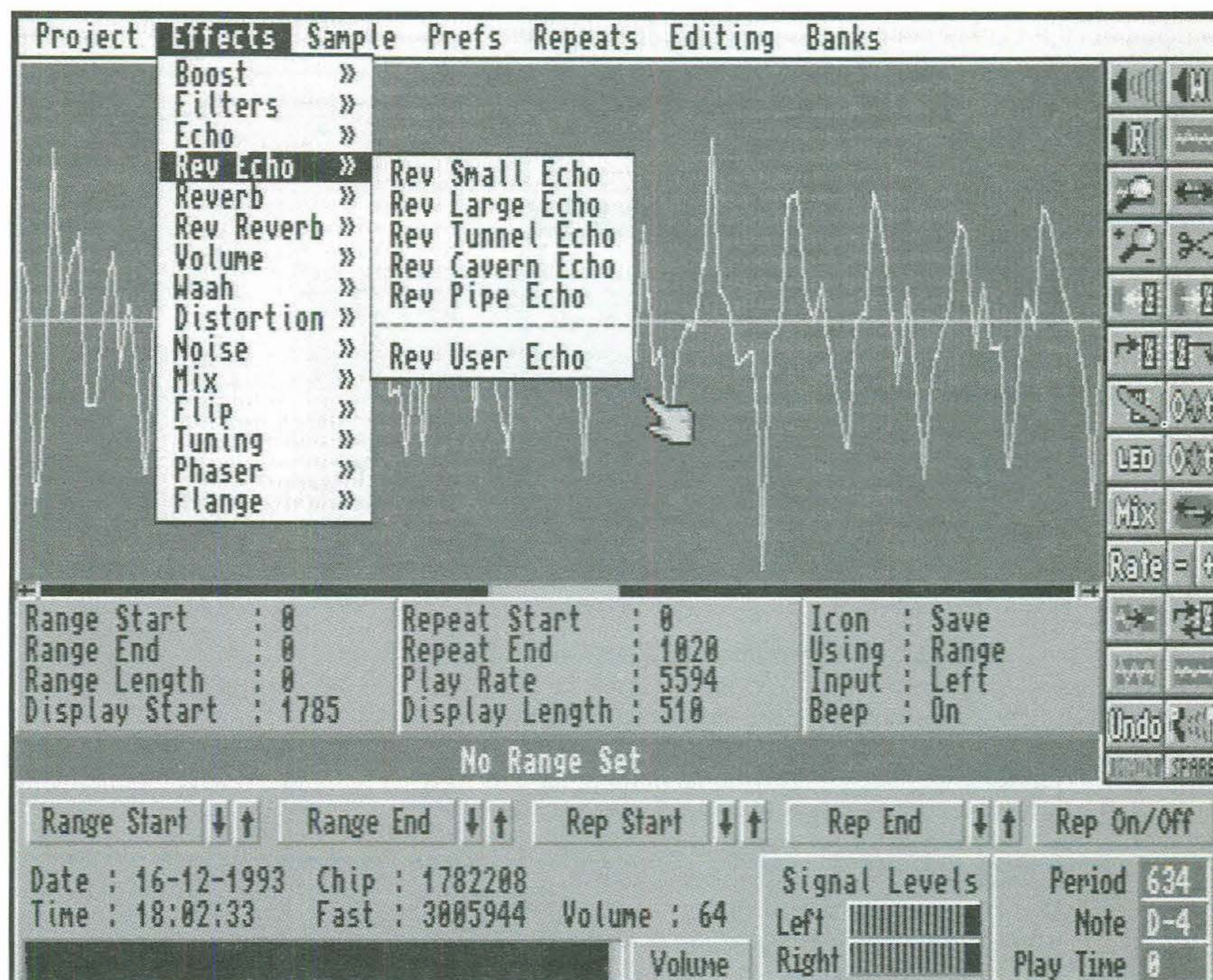
LA GESTIONE DEI LOOP

Ovviamente elaborare un segnale non è tutto. Infatti, dopo aver campionato un segnale ed averlo manipolato con uno o più effetti, può essere interessante creare dei **loop** al suo interno secondo una qualche logica. È possibile infatti, per "MegaloSound", ripetere un'area del campione quando esso è suonato. I loop, o ripetizioni, sono un metodo efficace e veloce per creare battiti musicali ripetitivi per un lungo periodo quando in realtà è stato campionato solo un piccolo segnale (la memoria libera è tutto, al giorno d'oggi!). Un impiego immediato può essere la creazione di campioni per una base musicale, oppure per una batteria semplice, rudimentale.

Il menu che si occupa della gestione dei loop è chiamato **Repeat** e si presta ad essere impiegato per applicare ripetizioni sui campionamenti di alcuni particolari strumenti musicali, come ad esempio il flauto. Il suono di questo strumento è infatti distinto in due parti: una prima quando il flautista inizia a soffiare ed il suono è quindi decisamente alto, ed una seconda in cui il volume si setta in una posizione (più bassa) di equilibrio.

Si parla in questi casi di tecnica di tipo **ADSR**: chi ha posseduto un Commodore 64 ricorderà certamente questa sigla, composta dalle iniziali dei termini inglesi **Attack**, **Decay**, **Sustain** e **Release**); nel caso del flauto la prima parte è quella di Attack, mentre la seconda è, ovviamente, di Sustain (o sostentamento) del segnale.

Giocando con i loop si possono facilmente individuare le zone in cui posizionare gli indici di loop del suono; così con una semplice parte del campione del flauto si può simulare il Sustain, mentre l'Attack dev'essere campionato direttamente.

Il menu **Repeat** è molto ricco di opzioni che consentono di posizionare gli indici di loop, di creare auto-loop, di determinare le condizioni di uscita, e così via. Con i loop si possono elaborare i campioni sino ad un certo livello: si tratta sempre di campioni "particolari", nel senso che sono quei (pochi) suoni che ben si prestano ad interventi di ripetizione.

Il programma "SuperSound IV", presente sul dischetto di "MegaloSound" nel cassetto Bonus, è una delle utility offerte in omaggio agli acquirenti del pacchetto.

Il vero nocciolo del programma in fatto di elaborazione di un segnale sta proprio nel menu di **Editing**. Qui infatti, oltre che zoomare in un range, è possibile fare interventi di *cut and paste* (taglia ed incolla) da una sezione ad un'altra del campione, oppure mantenere in memoria solo il campione temporaneamente evidenziato, ed eliminare il resto.

I restanti tre menu (**Config**, **Prefs** e **Prefs2**) sono dedicati all'impostazione delle caratteristiche del programma: tramite i comandi in essi contenuti si può comunicare a "MegaloSound" il tipo di CPU presente nel proprio computer, selezionare il tipo di playback da effettuare, determinare la risoluzione della griglia, la velocità di riproduzione, e così via.

Vi è persino una sezione di impostazione delle caratteristiche parametriche del volume, nella quale si scelgono i tipi di dissolvenza (fade in e fade out) da utilizzare: lineare, logaritmica, esponenziale; oltre alla percentuale di "scivolo" nel caso di elaborazioni particolari quali chorus, tremolo, repitch e simili.

Tutto considerato, "MegaloSound" merita una valutazione ampiamente positiva. Il manuale è decisamente esauriente in tutte le sue parti, semplice da consultare, financo arricchito da tutorial introduttivi al programma principale.

Sul dischetto si trovano altre utility molto valide (tra cui "SuperSound", un programma di gestione, di mix e di elaborazione di più campioni), complete di documentazione.

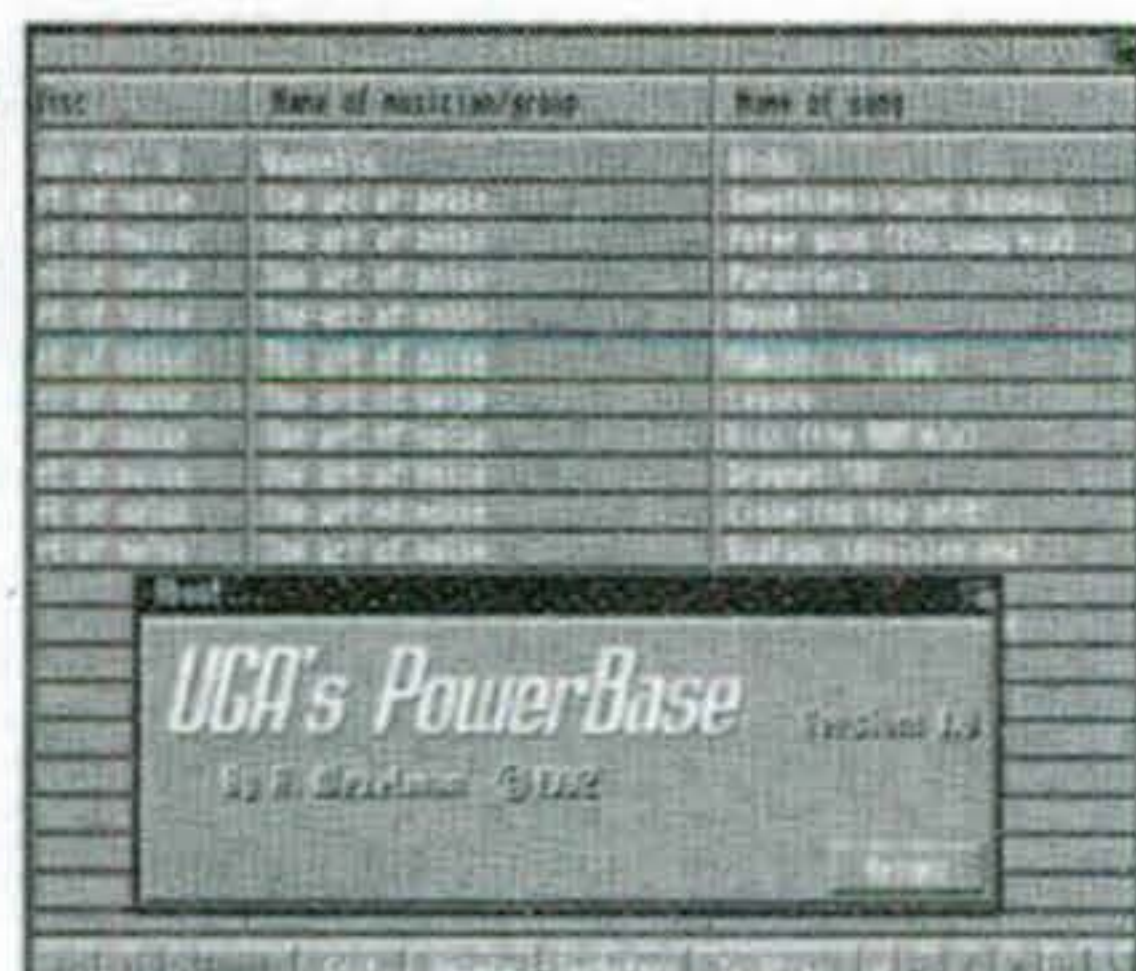
L'interfaccia utente di "MegaloSound" è accattivante (tutti i menu sono facilmente individuabili sullo schermo ed autoesplicativi) e ben disegnata. L'installazione dell'hardware è così semplice da non richiedere più di trenta secondi (unica accortezza: collegare l'interfaccia a computer spento).

Infine, è particolarmente accattivante il prezzo al pubblico (91.000 lire, Iva compresa): in definiva è un prodotto hardware/software di qualità a basso costo, questo "MegaloSound", e dovrebbe certamente far gola a tutti i patiti delle applicazioni sonore.

I prodotti MicroDeal sono distribuiti da ComputerLand Srl,
C.so Vitt. Emanuele 15,
20122 Milano.
Tel. 02-76.00.17.13
Fax. 02-78.10.68

POWERBASE

Un programma per la gestione di database, dotato di un'interfaccia utente potente ma semplice da usare. Archivi di qualunque genere possono essere predisposti in pochi minuti tramite il mouse.

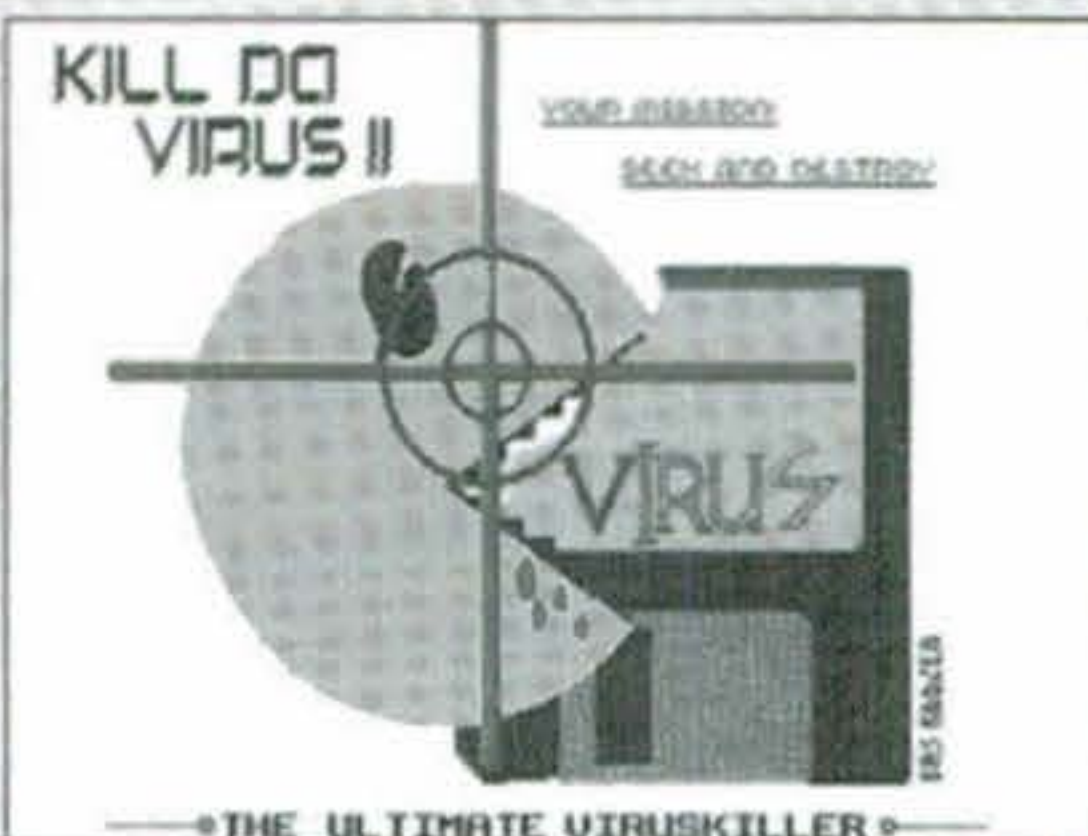
Alcune delle caratteristiche di PowerBase:

Struttura di dati flessibile: i campi possono contenere testi, numeri, date etc.
Funzioni semplificate di inserimento, modifica e cancellazione dei record.
Potenti funzioni di ordinamento e ricerca dei dati.
Stampa dei dati e generazione di report e liste.
Archivi compatibili con la versione MsDos di PowerBase, per un facile interscambio di dati tra sistemi diversi.
Compatibile con tutte le versioni di Amiga e di KickStart.

Codice: POWERBASE (lire 59.000)

KILL DA VIRUS

L'antivirus professionale che riconosce ed elimina oltre 140 virus.

Il dischetto comprende tre versioni del programma adatte a tutte le esigenze, una delle quali può essere mantenuta sempre residente in memoria per prevenire il contagio.

Funzioni di backup dei bootblock e possibilità di auto-apprendimento, per riconoscere nuovi virus.

Kill Da Virus è sempre aggiornato: le nuove versioni dei file per il riconoscimento dei virus vengono distribuiti gratuitamente attraverso i canali PD, sulla rivista NewsFlash e su AmigaByte.

Interfaccia utente a menu veloce e facile da usare, per agevolare l'esame di centinaia di dischetti in breve tempo.

Pienamente compatibile con qualsiasi configurazione di Amiga e di KickStart.

Codice: KDV (lire 35.000)

UGA POWER UTILITIES

HUGE PROFESSIONAL

Un tool grafico per generare immagini, sprite, bob, brush ed icone.

Indispensabile ad ogni programmatore, questo programma genera, carica, salva e converte oggetti nei i seguenti formati: Image (C & Asm), Sprite (C & Asm), Brush (ILBM), Bob (Amiga Basic), Icon (WorkBench)

Comprende un editor grafico con tutti i tool e le funzioni necessari per il disegno (fill, zoom, cut & paste, dithering, mirror etc.)

Include un Icon editor, per settare i tooltype e tutte le altre proprietà da attribuire alle icone.

Codice: HUGE PROFESSIONAL (lire 49.000)

POWER MENU 2.0

La miglior utility per generare menu.

PowerMenu crea automaticamente menu per il caricamento di programmi da floppy e hard disk.

L'ideale per creare presentazioni professionali e funzionali per i propri programmi.

Supporta mouse, tastiera e joystick.

Gestisce i font standard Amiga e permette di caricare immagini IFF come sfondo per i menu.

Contiene un antivirus incorporato.

Comprende una versione PD, che rende possibile distribuire liberamente i dischetti contenenti menu creati da PowerMenu.

Codice: POWERMENU 2.0 (lire 49.000)

DRIVE-X

Un disk editor per modificare il contenuto di file e programmi, intervenendo direttamente sulla struttura del disco. Il tool ideale per l'utente esperto.

Ricerca e sostituzione di stringhe ASCII ed esadecimali.

Consente di intervenire modificando anche la bitmap del disco.

Supporta tutti i device di AmigaDos: floppy, hard e ram disk.

Include in omaggio il programma "A-Choice" per la creazione di menu.

Codice: DRIVE-X (lire 35.000)

Per ricevere i dischetti **UGA POWER UTILITIES** basta inviare vaglia postale ordinario dell'importo sopra indicato per i programmi desiderati a:
AmigaByte,
C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano.
Specificate il codice del disco (es. POWERMENU 2.0, POWERPACKER 4.0, KDV, POWERBASE) ed i vostri dati chiari e completi in stampatello nello spazio riservato alle comunicazioni del mittente.
Se desiderate che i dischetti siano spediti via **espresso** (per un recapito più rapido) aggiungete **3.000 lire** all'importo complessivo del vaglia.

TruePaint, non è tutto oro...

Un programma di grafica a 24 bit espressamente studiato per sfruttare il chipset AGA ed interamente tradotto in italiano. Troppo bello per essere vero ? Purtroppo sì...

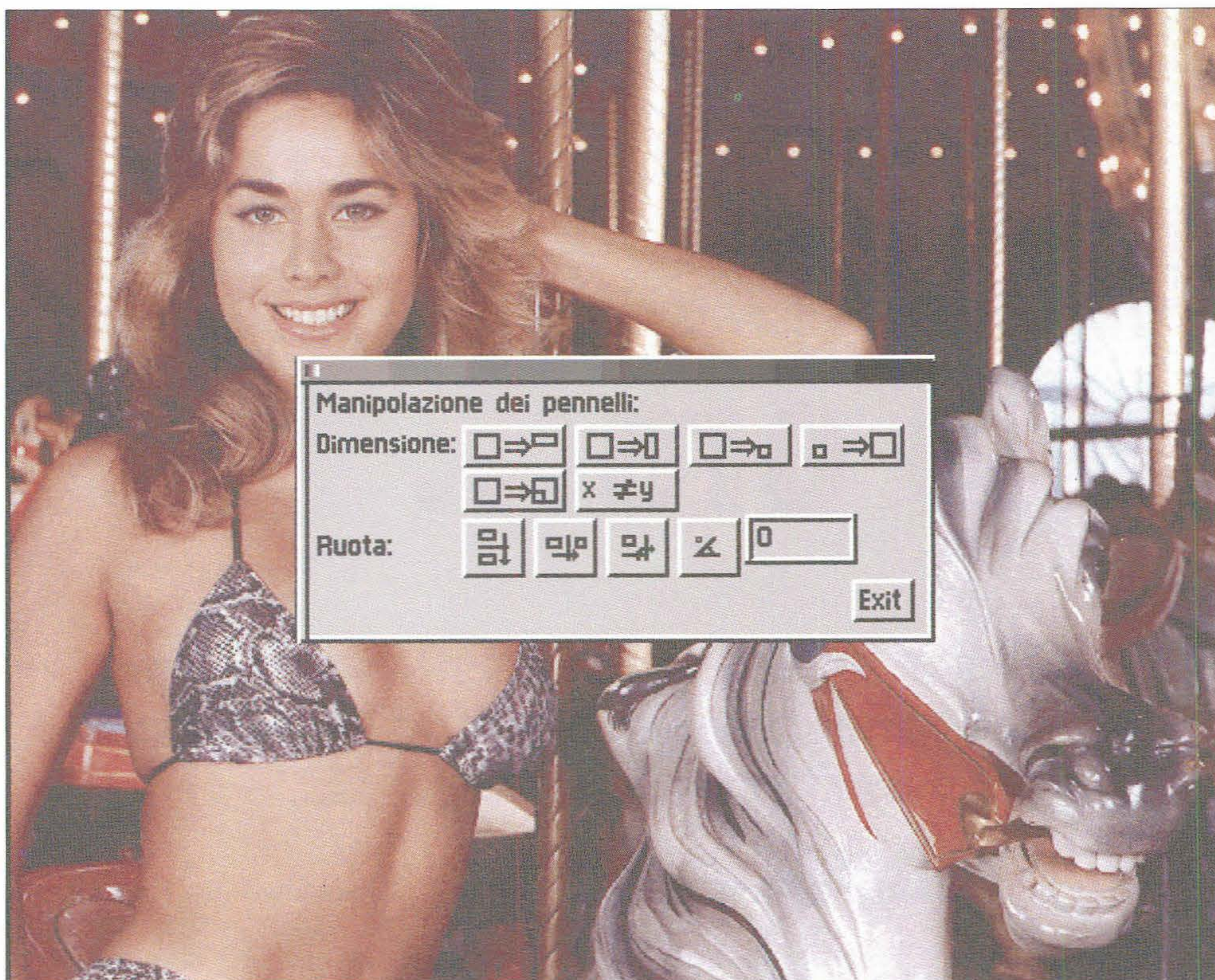
di MARCO BROVELLI

Considerando il fatto che nell'arena dei programmi di disegno per Amiga attualmente primeggiano veri e propri fuoriclasse come "Deluxe-Paint" e "Brilliance", ha senso per una software house impegnare tempo e risorse nel tentativo di lanciare un ennesimo pacchetto grafico? La tedesca BSC evidentemente ritiene di sì, e scende in campo con "**TruePaint**", un software di disegno bitmap per Amiga dotati di chipset **AGA**.

"TruePaint" opera infatti a 24 bit, ovvero lavora su immagini **true color** a 24 bit (16 milioni di colori), ed è espressamente rivolto ai possessori di Amiga 1200 e 4000, gli unici in grado di operare in modalità HAM-8 e visualizzare sullo schermo un numero di sfumature sufficientemente elevato.

La prima cosa positiva che salta all'occhio osservando la confezione del programma è rappresentata dalle scritte in italiano; aprendo la scatola e sfogliando il manuale le buone impressioni vengono confermate: la DbLine, distributore italiano del pacchetto, ha infatti tradotto nella nostra lingua sia il software che la documentazione allegata.

"TruePaint" viene fornito su quattro dischetti, e l'avvio del programma è semplicissimo: i possessori di Amiga privi di hard disk non devono fare altro che introdurre il primo dischetto nel drive e clickare sull'icona del programma per caricarlo; coloro che volessero invece installare il programma su disco fisso, dovranno invece caricare il disco numero 2 e trascinare l'intero cassetto "TruePaint" nella partizione di hard disk desiderata. I restanti due dischi contengono soltanto immagini dimostrative in vari formati e risoluzioni.

Alla partenza il programma mostra un requester che chiede la risoluzione dello schermo da usare, che verrà comunque sempre aperto in modalità HAM. Memoria permettendo, è ovviamente meglio operare in una risoluzione elevata, come i

"TruePaint" opera internamente a 24 bit (16 milioni di colori), ma la rappresentazione delle immagini sullo schermo avviene in modalità HAM8, visualizzando quindi al massimo circa 256mila sfumature.

640 per 512 del modo HiRes. Sfortunatamente il programma è decisamente avido di Ram: i possessori di un Amiga 1200 con soli 2Mb potranno lavorare soltanto alla risoluzione minima disponibile (320 x 256), ed anche così soffriranno di notevoli inconvenienti (funzione di Undo disabilitata, limitazioni pesantissime nelle dimensioni dei brush, niente buffer di memorizzazione temporanea delle immagini, etc.), tali da rendere il programma pressochè inutilizzabile.

Il manuale consiglia un minimo di 4Mb di Ram, ma la quantità di memoria necessaria per lavorare senza dover ricorrere a stratagemmi che rallentano il sistema (come ad esempio l'utilizzo del disco per la memorizzazione dei file temporanei) è 6Mb.

Al termine del caricamento, "TruePaint" visualizza una finestra di informazioni con il numero di versione del programma e resta in attesa dei vostri ordini. Per richiamare il menu principale del programma, occorre premere il tasto destro del mouse oppure la barra spaziatrice.

QUARANTOTTO TASTI IN FILA PER SEI...

Il menu principale di "TruePaint" consiste in una finestra contenente 48 minuscole icone, suddivise su sei file: le prime tre contengono i tradizionali gadget per la selezione degli strumenti di disegno (tracciamento di punti, rette, curve, poligoni; riempimento di aree; taglio e incollaggio di brush e così via) mentre i pulsanti presenti nelle restanti tre file richiamano altri menu per l'attivazione di funzioni più avanzate. L'elenco completo delle icone con relativa spiegazione del significato è illustrato a pagina 19.

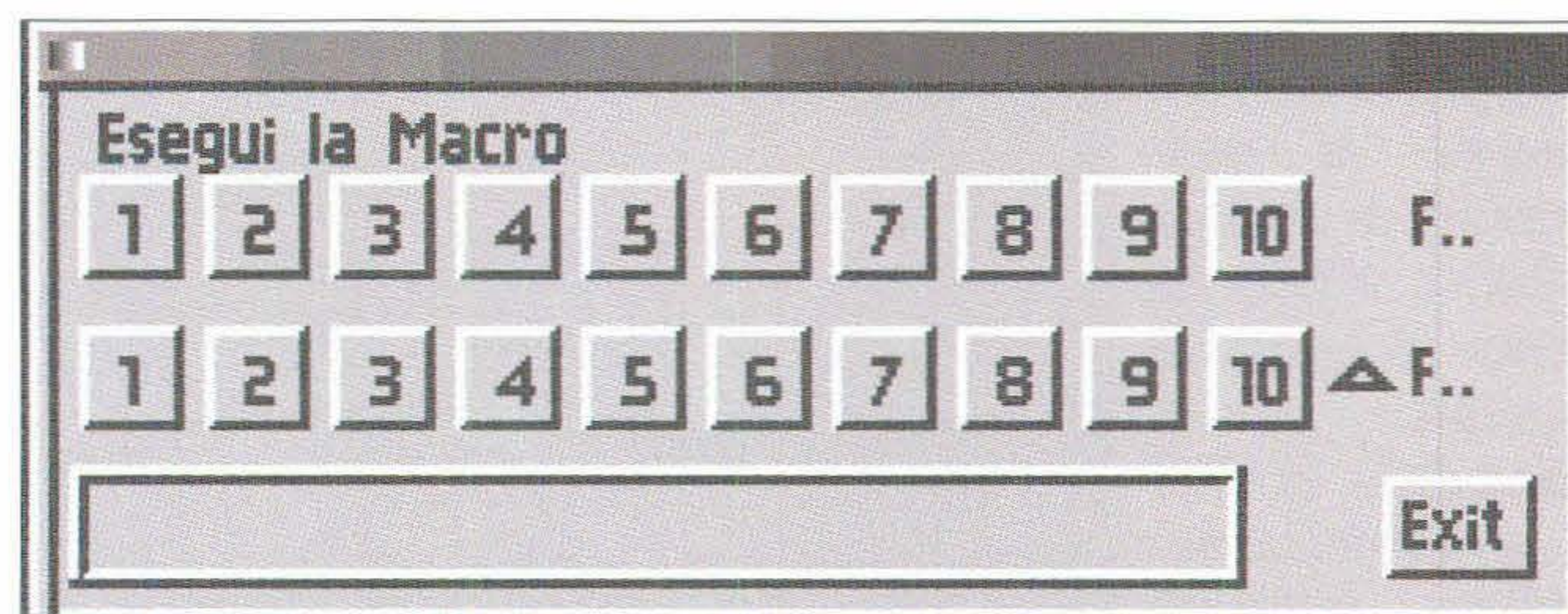
Parecchie icone, in particolare quelle relative agli strumenti di disegno, hanno effetti diversi se clickate con il pulsante destro o sinistro del mouse; ad esempio la selezione di un brush avviene definendo un'area di schermo rettangolare oppure irregolare a seconda di come viene clickata l'icona raffigurante un paio di forbici. Analogamente si possono tracciare poligoni e circonferenze piene o vuote clickando rispettivamente nella metà superiore o inferiore delle relative icone.

Alla stragrande maggioranza delle icone corrisponde anche una *shortcut* (letteralmente: scorciatoia) sulla tastiera, ovvero una combinazione di tasti che ottiene lo stesso effetto; questo risulta utile specialmente per quelle operazioni ripetitive per le quali sarebbe scomodo dover richiamare ogni volta il requester del menu principale sullo schermo. Per attivare il tracciamento di linee rette, ad esempio, basta premere la lettera V, mentre per richiamare il menu di caricamento e salvataggio dei file si dovranno premere contemporaneamente i tasti Alt e D.

I COMANDI

Non ci dilungheremo granchè sulla descrizione dei tool di disegno, in quanto analoghi per aspetto e funzionalità a quelli reperibili nella stragrande maggioranza dei programmi grafici esistenti su Amiga: l'unica opzione piuttosto inconsueta è quella che si occupa del tracciamento di curve di **Bezièr**, una funzione di più facile reperibilità in programmi di disegno vettoriale ("Professional Draw", "Art Expression") piuttosto che in software di grafica pittorica.

"TruePaint" consente di caricare in memoria due immagini alla volta: la prima viene mostrata sullo schermo, mentre la seconda viene mantenuta in memoria in quel che il manuale definisce buffer di sfondo.

È presente anche un'opzione chiamata **tavola luminosa**, equivalente al Light Table di "Deluxe Paint": in pratica consente

Ad ogni tasto funzione può essere associata l'esecuzione di una *macro*, ovvero di uno script ARexx.

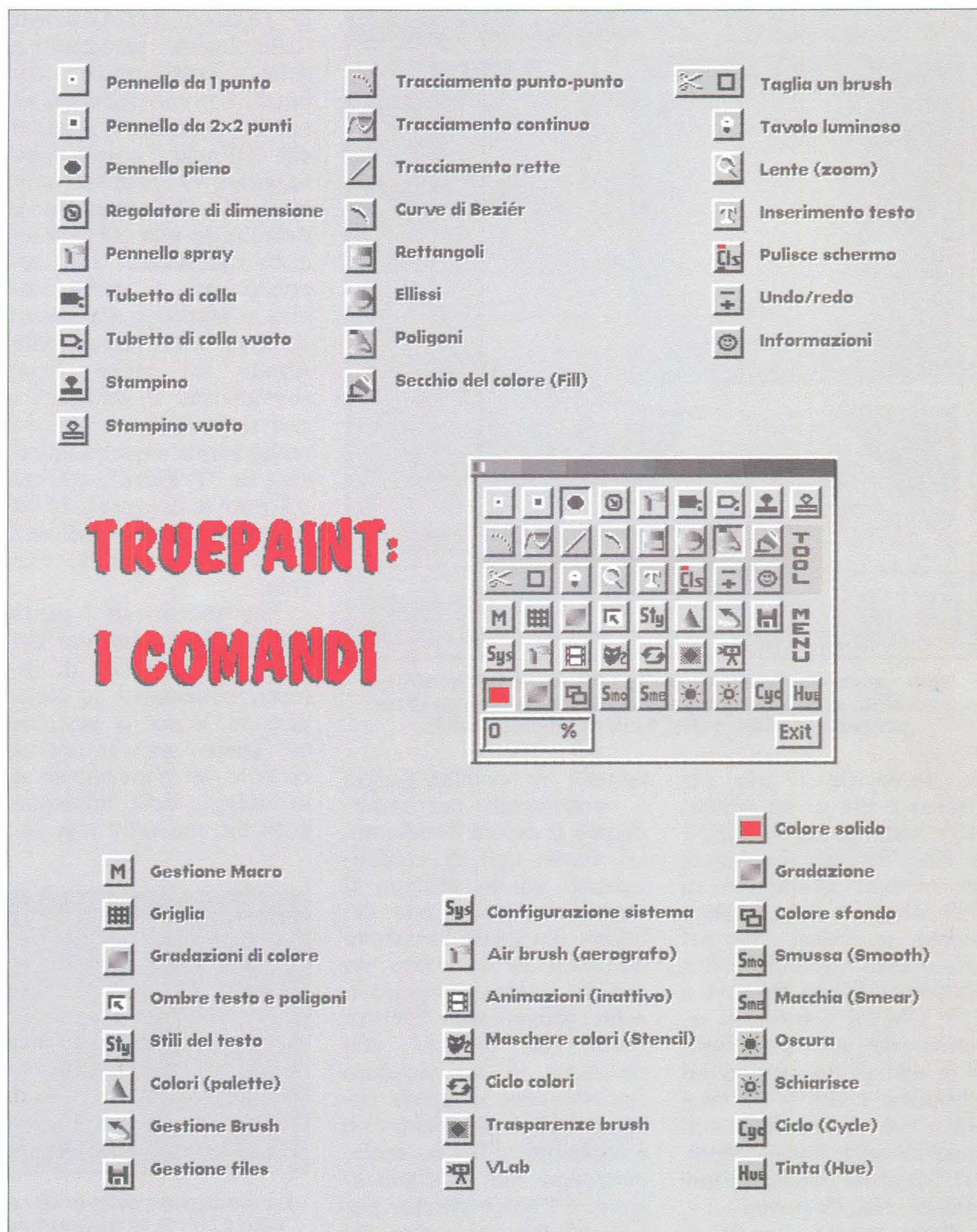
di visualizzare in trasparenza sotto allo schermo attuale il contenuto di quello di sfondo. Si tratta di una funzione utile soprattutto a chi disegna animazioni, per poter ad esempio disegnare un personaggio ricalcandone la posizione dal fotogramma precedente e tenendolo sott'occhio per poter apportare le poche modifiche richieste da un movimento. Dal momento che attualmente "TruePaint" non supporta alcun tipo di animazione (anche se un gadget inattivo preposto a questo scopo è gia presente nel menu), la presenza della tavola luminosa appare un po' superflua.

I SOTTOMENU

Vale la pena di spendere qualche parola in più sui sottomenu richiamati dai pulsanti presenti nelle tre file inferiori del menu principale. Il primo pulsante, contrassegnato da una lettera "M", richiama il menu delle macro e gestisce una delle peculiarità di "TruePaint": il supporto **ARexx**.

In "TruePaint" è implementata un'interfaccia ARexx che accetta 86 comandi in grado di pilotare la maggior parte delle funzioni del programma. Per automatizzare procedure ripetitive, può convenire scrivere uno script di comandi ARexx che si occupi di svolgere i compiti richiesti al nostro posto, evitando spostamenti e click del mouse. Il menu **Macro** consente di assegnare 20 script ARexx ad altrettanti tasti funzione (da F1 a F10, con e senza Shift). Ovviamente "RexxMast", l'interprete ARexx, dovrà esser stato caricato prima di "TruePaint".

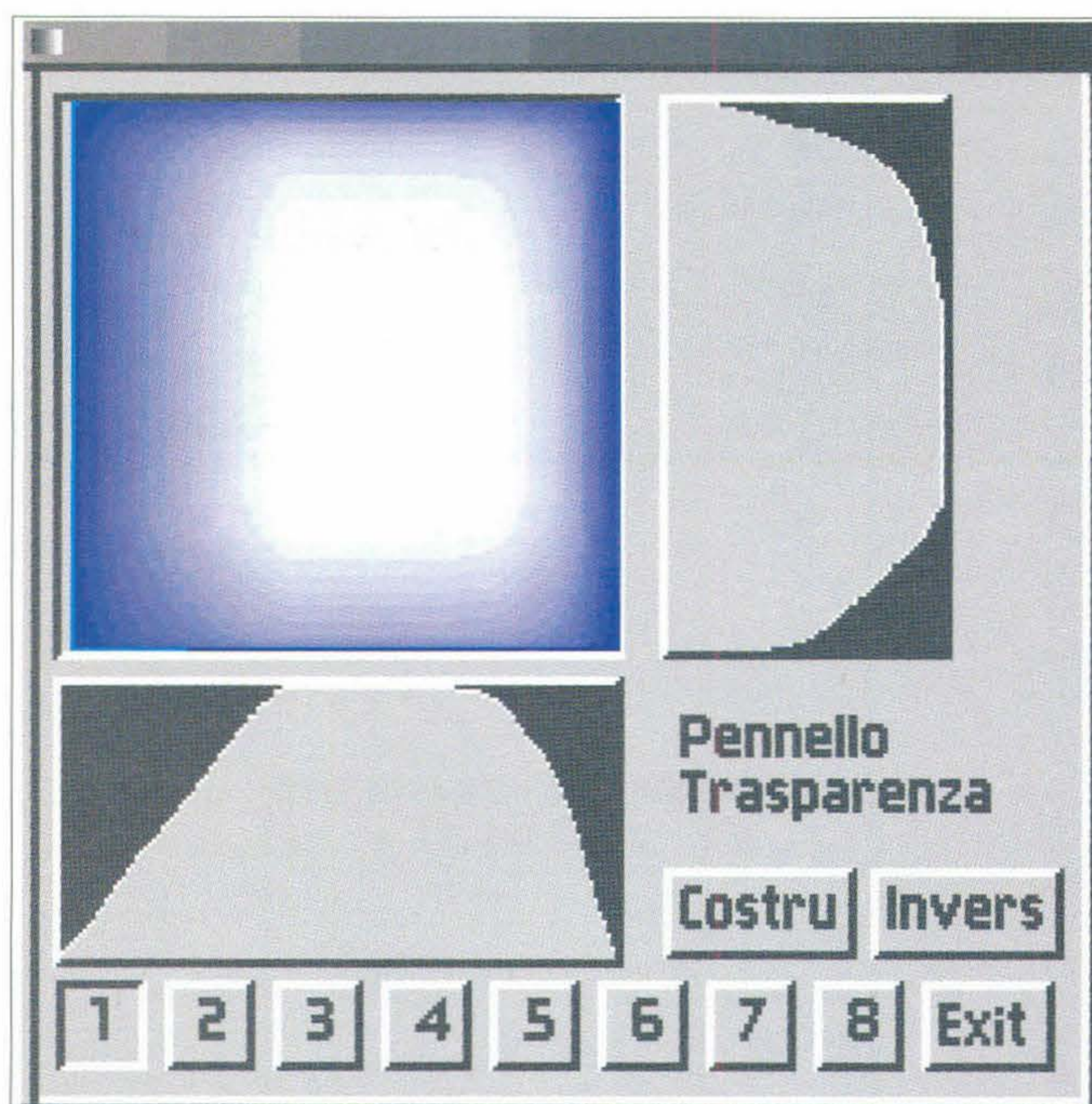
Il successivo menu **Griglia** permette di definire sullo schermo una griglia, con posizione ed ampiezza delle maglie regolabili; il menu **Gradazioni** invece gestisce le gradazioni di

TRUEPAINT: I COMANDI

Una panoramica sul significato dei pulsanti inclusi nel menu principale di "TruePaint". Molti dei gadget svolgono funzioni diverse a seconda che vengano clickati con il pulsante destro o sinistro del mouse.

colore ovvero i tipi di sfumature nel passaggio da un colore ad un altro. L'impiego classico delle gradazioni è nel riempimento di un'area di schermo (in pratica quello che in "Deluxe Paint" si definisce *Gradient Fill*) per conferire un aspetto ombreggiato e più realistico agli oggetti.

Quasi identico nell'aspetto è il requester delle **Ombre**, usato per aggiungere un'ombra (con luminosità, posizione e direzione variabili) a stringhe di testo e a poligoni; sempre dedicato al testo è il menu degli **Stili**, usato per cambiare il font da usare e modificarne il *look*, anche attivando l'**antialiasing** (che riduce l'effetto a scalino delle linee diagonali).

Il menu denominato **Colori** richiama la classica *palette*, la tavolozza per la selezione dei colori da utilizzare. In un impeto di originalità gli autori di "TruePaint" hanno pensato di abbandonare il classico sistema, basato su quadratini colorati e slider per variare i valori RGB, in favore di un più astruso metodo basato sulle variazioni e combinazioni di cinque colori di base, ognuno dei quali viene modificato clickandoci sopra con il tasto destro del mouse ed inserendo i valori RGB, HSV o CMYK desiderati.

Ricordiamo che i valori RGB sono quelli delle omonime componenti ros-

Molto interessante, anche se di utilizzo non frequente, la possibilità di definire gradualmente la trasparenza di un pennello tramite grafici a curva memorizzabili.

sa, verde (la G sta per Green) e blu di un colore; HSV sono invece le iniziali di Hue, Saturation e Value, un metodo alternativo di definizione del colore basato su valori che nel primo caso variano da 0 a 3600 e negli altri due da 0 a 255; CMYK è infine il sistema usato prevalentemente in ambito tipografico, ed identifica i colori in base alle loro componenti di quadricromia: Cyan (azzurro), Magenta (rosa), Yellow (giallo) e Black (nero).

Tutta questa dovizia di valori potrà risultare certamente utile per i più smaliziati, ma l'utente medio al quale "TruePaint" si rivolge forse avrebbe trovato più comodi tre semplici gadget a scorrimento per determinare il colore desiderato. Lo stesso tipo di complicazione inutile affligge il requester per il **Ciclo** dei colori, nel quale l'evidente desiderio di utilizzare un metodo originale rispetto ai soliti gadget alla "Deluxe Paint" ha portato alla creazione di un riquadro con una serie di bande colorate prive di diciture e spiegazioni. Il manuale, purtroppo, non è affatto di aiuto, e l'unico sistema per capire il funzionamento del color cycling consiste nel procedere per tentativi.

Due menu molto simili nell'aspetto e nella funzione sono quelli relativi alla gestione dell'**Airbrush** (letteralmente: aerografo) e delle **Trasparenze** dei brush: il primo definisce un tipo di pennello a spruzzo che diffonde il colore sullo schermo in maniera sfumata, la cui intensità è definita da una curva tracciata dall'utente. Nel secondo caso la curva stabilisce invece la trasparenza di un brush rispetto allo sfondo sul quale viene sovrapposto. In entrambi i casi si tratta di un metodo molto simile a quello utilizzato in "**TvPaint**", celebre software di disegno a 24 bit commercializzato insieme a molte schede grafiche true color.

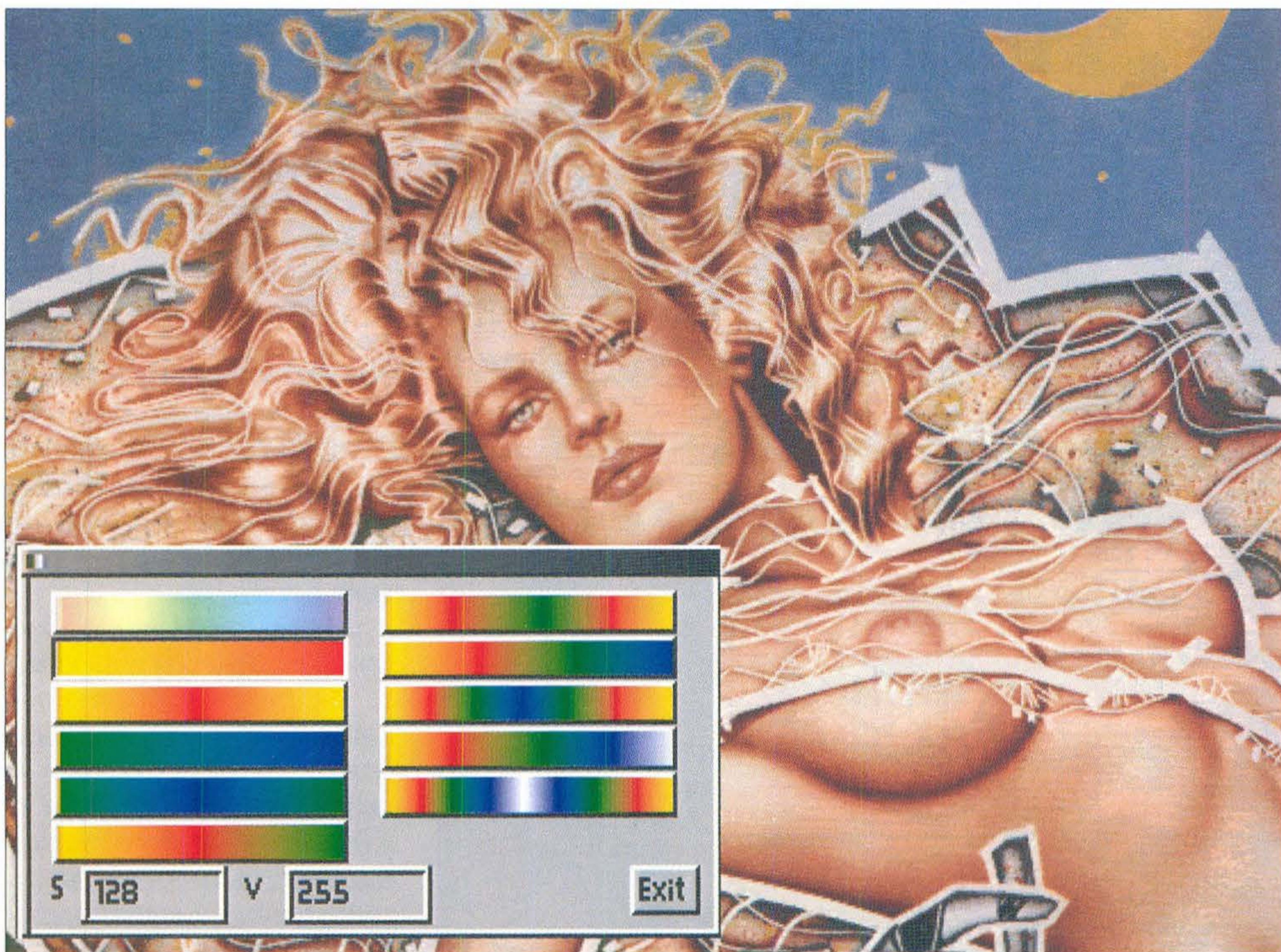
Più tradizionali i menu per la **Manipolazione** dei brush, che consente di variarne dimensioni ed inclinazione, e per la gestione del **Disco**: quest'ultimo si occupa del caricamento e salvataggio delle immagini a 24 bit, ma offre una comodissima funzione chiamata **Minipic** che consente di memorizzare insieme ad ogni disegno anche una minuscola versione ridotta. Clickando all'interno di un requester sul nome di un' immagine, ne viene istantaneamente mostrata la Minipic corrispondente e l'utente può quindi decidere se caricarla o meno basandosi sul suo aspetto e non semplicemente sul nome. Non è un metodo del tutto nuovo (in ambito grafico questo genere di micro-immagini usate come preview sono chiamate *thumbnail*), ma su Amiga è la prima volta che viene implementato in un pacchetto commerciale di questo genere. Le Minipic inoltre possono essere associate non soltanto ai file grafici ma anche ai font: in questo modo si può vedere immediatamente l'aspetto dei caratteri senza doverli caricare, con un risparmio di tempo non indifferente (specialmente nel caso dei font Agfa Compugraphic).

I FORMATI SUPPORTATI

Tramite il menu di **Sistema** si decide, tra le altre cose, il formato di salvataggio delle immagini, che può essere: **IFF** (a 8 o 24 bit); **JPEG** (consente di comprimere moltissimo l'immagine ma a scapito di una perdita variabile di qualità, definibile tramite un valore numerico da 1 a 100); **PPM** (usato in ambiente Unix / X-Windows); **RGB** (vengono salvati tre file separati, ognuno contenente una singola componente colore); **XI** (formato interno di "TruePaint", velocissimo ma riconosciuto solo da lui).

La presenza del supporto JPEG rappresenta una delle caratteristiche più appetibili di "TruePaint": questo formato infatti si sta imponendo come lo standard di fatto nel mondo delle immagini a 24 bit, le quali normalmente hanno dimensioni spropositate tali da

La definizione delle gradazioni di colore: agli otto pulsanti con le frecce corrispondono altrettanti tipi di sfumatura.

Il menu dei colori: il manuale spiega solo che quello a destra si chiama "Triangolo RGB di Maxwell", ma la comprensione del suo utilizzo è lasciata all'intelligenza dell'utente.

Tramite questo requester, in verità non molto intuitivo, si impostano i cicli di colore (cycling). I riquadri V ed S servono per stabilire la luminosità e la saturazione dei colori.

renderle difficilmente gestibili.

Il formato JPEG (sigla di Joint Photographic Experts Group) consente di ridurne drasticamente le dimensioni mediante un metodo di compressione definito gergalmente *lossy* (ovvero "che perde"): tuttavia nella maggior parte dei casi, grazie agli evoluti algoritmi usati e al fatto che la percentuale di compressione può essere variata dall'utente per adattarla alle circostanze, si ottengono immagini di dimensioni accettabili che l'occhio umano molto difficilmente riesce a distinguere dagli originali.

Sempre tramite il menu Sistema si seleziona se attivare l'**Oversize**. Questa caratteristica, da non confondersi con il modo video Overscan, consente in pratica di trattare immagini di dimensioni molto maggiori dello schermo disponibile (ad esempio 2000 x 2000 punti), visualizzandone a video solo una porzione alla volta ed impiegando un sistema di memoria virtuale su disco per la gestione dei dati. Inutile dire che questo metodo comporta un rallentamento considerevole di tutte le operazioni, causato dalla necessità di aprire su disco e manipolare un file delle dimensioni dell'immagine desiderata.

Continuando la panoramica sui menu di "TruePaint" incontriamo un'altra peculiarità, rappresentata da un'icona raffigurante una cinepresa: essa attiva un menu per il supporto diretto del frame grabber video **VLab** della Macrosystem. In pratica tramite questa opzione è possibile pilotare il digitalizzatore direttamente dall'interno di "TruePaint", eliminando la necessità di utilizzare il software a corredo della scheda per catturare le immagini e di caricarle in un secondo tempo con "TruePaint" per ritoccarle.

Questa funzione sfrutta la libreria VLab.library, fornita sia con la scheda che con "TruePaint", ma non supporta pienamente tutte le caratteristiche della scheda VLab (i cui settaggi ad esempio devono comunque essere stati preventivamente impostati tramite il suo software): risulta comunque di enorme utilità per chi effettua lavori di digitalizzazione e ritocco.

Clickando nel menu principale sull'icona raffigurante un pezzo di pellicola appare una finestra che avverte che quella funzione non è ancora implementata: si tratta della gestione delle **Animazioni**, che presumibilmente verrà aggiunta in una release successiva del programma.

Un'icona raffigurante una maschera attiva invece il menu di **Mascheramento** dei colori: il manuale non brilla per chiarezza nello spiegare in cosa consiste questa funzione, che in pratica implementa quelli che in "Deluxe Paint" e programmi analoghi vengono chiamati **stencil**. Si tratta in pratica della possibilità di rendere immuni alcune parti dell'immagine dall'azione dei vari tool di disegno, specificando i colori da mascherare. Risulta utile ad esempio se si vuole

Il menu di mascheramento permette di rendere uno o più colori "impermeabili" all'azione dei tool di disegno: in pratica si tratta di quella operazione che in "Deluxe Paint" è nota con il nome di *Stencil*.

spennellare allegramente lo sfondo di un'immagine senza correre il rischio di cancellare o alterare inavvertitamente dettagli in primo piano.

DOLENTI NOTE

È certamente una gran bella cosa che siano stati tradotti in italiano sia il programma che il manuale, ma quest'ultimo lascia alquanto a desiderare.

La documentazione infatti si limita ad elencare menu e comandi del programma, omettendo tutorial ed esempi introduttivi; l'interfaccia ARexx è per fortuna trattata piuttosto esaurientemente, e non mancano glossario e breve spiegazione dei diversi formati grafici supportati dal software, ma difficilmente un utente con poca esperienza di grafica su Amiga riuscirà ad utilizzare "TruePaint" senza faticare.

In mancanza della documentazione originale non possiamo fare confronti per giudicare se la scarsa chiarezza fosse una caratteristica originale del pacchetto o sia stata introdotta nella versione italiana, ma è certo che moltissimi menu sono spiegati in maniera lacunosa, quando non addirittura incomprensibile: cosa significa che "a ogni pennello puo essere applicato (*sic*) una maschera di 8 bit corrispondente alla sua smussatura" ? Che cos'è un "triangolo RGB di Maxwell" ? E come diavolo si usa il menu del ciclo di colori ?

Ultimo appunto: tutte le illustrazioni dei menu presenti nel manuale sono tratte dalla versione tedesca del programma, il che contribuisce a confondere le idee al malcapitato utente nostrano. Ad esempio, nella spiegazione del menu di mascheramento dei colori si citano i tasti "Dietro" e "Davanti", ma l'illustrazione mostra due gadget denominati "Keine" e "Hinterg." e nel programma gli stessi gadget sono chiamati "Non" e "Davanti"!

Sotto il profilo delle prestazioni non possiamo muovere appunti rilevanti a "TruePaint": a patto di possedere memoria sufficiente, il programma consente di lavorare agevolmente con immagini truecolor. La lentezza operativa della maggior parte delle funzioni non è colpa di "TruePaint", ma è una conseguenza del fatto che il programma opera internamente a 24bit: soltanto potenziando il proprio computer con un processore più veloce e/o un coprocessore matematico si può superare il problema. Le nostre prove si sono svolte su un Amiga 4000/030, e benchè anche in questo frangente "TruePaint" non si sia rivelato un mostro in fatto di velocità, le prestazioni complessivamente sono state accettabili.

Siamo certamente lontani dalle funzionalità offerte da pacchetti true color come "TVPaint", che però hanno il lieve difetto di costare almeno il triplo di "TruePaint" e di richiedere hardware particolare per essere sfruttati adeguatamente (schede a 24 bit quali la "Picasso" o la "IV24"). L'impressione è che "TruePaint" sia un tipico programma nato per essere *bundled*, ovvero inserito come software di contorno nella confezione di prodotti hardware quali schede grafiche e simili, e solo successivamente la BSC abbia deciso di tentarne la commercializzazione separata in versione AGA.

Allo stato attuale delle cose, ci sentiamo di consigliare "TruePaint" soltanto a chi desidera un pacchetto di disegno true color e non vuole spendere cifre astronomiche in schede e programmi dedicati. Le numerose caratteristiche positive (non ultima la traduzione in italiano) sono purtroppo controbilanciate da un'interfaccia utente poco intuitiva e decisamente fuori standard rispetto al resto del software grafico in circolazione.

Speriamo che una release successiva del pacchetto, magari con la possibilità di gestire animazioni, riesca a colmare queste lacune ed a rendere "TruePaint" in grado di competere ad armi pari con colossi quali "Brilliance".

la collezione FISH DISK dal 871 al 890

a cura di Marco Dufour

FISH 871

ABackup v2.43

Un potente programma shareware che può essere utilizzato sia come backup per harddisk, sia come archiviatore di file. Ha un'interfaccia utente molto semplice e puo' funzionare in modo *batch*; supporta i floppy ad alta densità, usa qualsiasi programma di compressione esterno, etc. Sono incluse le versioni in inglese e in francese. La release precedente si trova sul disco numero 838. Autore: Denis Gounelle.

DImpWin v1.0

Interfaccia grafica per il DImp (Disk-Imploder) di A.J. Brouwer. DImp (incluso) è uno dei più efficaci archiviatori di dischi disponibile per Amiga. Offre sette differenti livelli di compressione, la possibilità di creare archivi auto-scompattanti, la capacità di lavorare con qualsiasi device compatibile (come RAD: ed i dischi FMS) e può anche aggiungere all'archivio file di testo che verranno visualizzati durante la decompressione. Tramite un'interfaccia grafica, DImp-Win chiamerà DImp e lo informerà sulle operazioni da eseguire. La versione di DImp inclusa è la 2.27. Richiede sistema operativo 2.04 o superiore. Autori: Colin Bell (DImp-Win) e A.J. Brouwer (DImp).

Planetarium v1.0

Un programma di astronomia in grado di visualizzare e di animare i pianeti del sistema solare inserendo le coordinate orarie. Utile per individuare rapidamente gli orari ed i giorni giusti per appostarsi ad osservare dal vivo la volta stellare. Versione compatibile con sistema operativo 1.3 o superiore. Il programma è shareware. Autore: Jim Schwartz.

StatRam v1.5

Stat-RAM o «SD0:» è un disco ram *recoverable* molto veloce che sfrutta i vantaggi della modalità FFS (fast filing system) sotto il WB2 e del FFS International sotto il WB2.1 o 3.0. È basato su «VD0» della ASDG . Questo vecchio programma, disponibile ormai da anni, era purtropppo caratterizzato da una certa lentezza dovuta all'uso del vecchio OSF (old filing system). Sui modelli accelerati di Amiga SD0: è fino a sette volte più veloce del vecchio VD0:. È anche quattro o cinque volte più veloce del RAD:. È in grado di sopravvivere ad ogni reboot, persino al Cold-Reboot per il caricamento del Kickstart via file. Autore: Richard Waspe.

TrashIcon v1.4

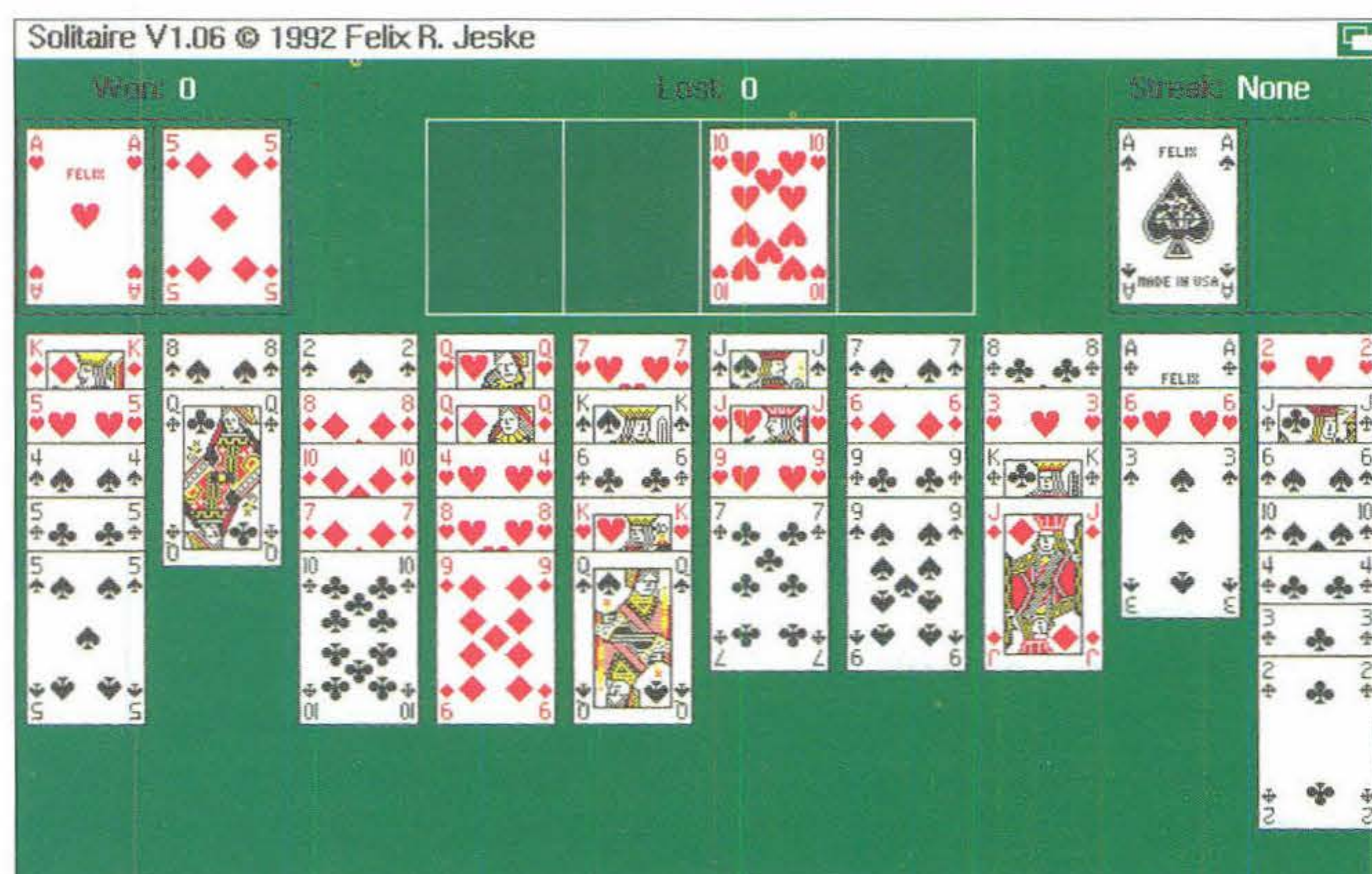
Un'applicazione dedicata al Workbench 2.x, in grado di cancellare i file trascinati sulla sua icona. È possibile posizionare questa icona in punti definiti dello schermo, facilitando il cancellamento dei file indesiderati. Questa versione è un update della versione 1.2 presente sul disco numero 839. Autore: Mark McPherson.

UnivConq v1.08

Gioco di strategia nel quale due sfidanti combattono per il controllo dell'universo. Diverse variabili consentono ai giocatori di variare la densità dei pianeti, il numero iniziale delle astronavi, e la lunghezza della sfida. Lo status delle informazioni è continuamente aggiornato per permettere ai giocatori di concentrarsi sulla strategia di gioco. Include immagini e suoni digitalizzati. Compatibile con WB 1.3 & 2.x. Autore: Randy Wing.

ToolManager v2.1 a

Prima parte di un programma molto famoso di Stefan Becker, distribuito in due release. Questa contiene gli archivi LHA dei file binari e le icone grafiche. La seconda parte si trova sul disco numero 873. ToolManager è un programma in grado di facilitare al massimo sia l'uso del Workbench che i comandi CLI. Include la possibilità di aggiungere menu a tendina al menu "Tools" del Workbench 2.x, icone o finestre *dock*. Supporta *dock* multicolonna in grado di individuare automaticamente le dimensioni massime dello schermo, il pieno supporto ARexx, le capacità sonore e la Localizzazione. Versione 2.1, un update della versione 2.0 disponibile sul disco numero 752. Sono inclusi i file sorgente, molte immagini ed il supporto per programmatori per utilizzare la *toolmanager.library*. Richiede 2.x per sfruttare appieno tutte le potenzialità. Autore: Stefan Becker.

Solitaire V1.06 © 1992 Felix R. Jeske

"Solit" di Felix Jeske (Fish Disk 882)

FISH 872

Convert v1.3

Utility per la conversione delle unità numeriche ispirata a "Units" (di Gregory Simpson), più facile però da usare di quest'ultima; può essere customizzata cambiando il data file (conv.dat) e non richiede la ricompilazione del programma. Autore: David Whitmore.

FISH 873

Cross v5.1

Un programma che crea parole crociate. Ha un data file che consente una facile traduzione in qualsiasi lingua, con inglese, tedesco ed italiano già supportati. Questa release è un aggiornamento della versione 4.1 disponibile sul disco 537. Sono inclusi i file

sorgente in M2Amiga Modula-2. Autore: Jurgen Weinelt.

FInf v1.15

Ecco un'applicazione molto versatile per visualizzare il listato delle directory. Può esaminare il contenuto dei file e visualizzare una breve descrizione dei medesimi. In più, FInf ha una marea di opzioni che consentono il filtraggio dei file per tipo, data, età, dimensione etc., oltre che l'utilizzo delle recursive directory. Così, oltre che essere un potentissimo comando per visualizzare il contenuto delle directory, FInf è estremamente utile per creare comandi ibridi che svolgono funzioni specificamente richieste. Autore: Peter Struijk.

MRIconSort v1.01

MRIconSort è un piccolo, molto utile tool, in grado di ordinare alfabeticamente e di allineare le icone; è inoltre capace di creare icone per i file e per i drawer che ne sono sprovvisti. Se avete cassetti disordinatamente pieni di file, questo programma è la soluzione. Autore: Mark R. Rinfret.

ToolManager v2.1 b

Si tratta della seconda parte del famoso programma di Stefan Becker, distribuito in due release. Questa contiene gli archivi LHA dei sorgenti, i documenti in formato TeX ed i file di supporto per programmatori. La prima parte si trova sul disco numero 872. Per le caratteristiche di ToolManager, vedere la descrizione riguardante il disco 872. Versione 2.1, un update della versione 2.0 disponibile sul disco numero 752. Richiede il Kickstart 2.x per un funzionamento completo. Autore: Stefan Becker.

FISH 874

DFA v1.23

Non è la solita utility per gli indirizzi. DFA(ddress) contiene: supporto Email; composizione dei numeri telefonici; modi differenti per la stampa degli indirizzi; supporto totale del formato commodity; application icon; porta Arexx; finestre caratteri ridimensionabili font sensitive. Può essere pilotato interamente dalla tastiera. In questa versione sono stati apportati molti miglioramenti ed è stato posto rimedio a molti degli errori presenti nella versione 1.1 disponibile sul disco numero 782. Il programma è shareware. Autore: Dirk Federlein.

TWA v1.2

Una commodity che ricorda qual è stata l'ultima finestra attivata su ogni schermo. Se si esegue un salto su qualsiasi altro schermo (per esempio da Workbench ad un altro programma applicativo), l'ultima finestra utilizzata viene automaticamente riattivata quando lo schermo viene riportato di fronte. Aggiornamento alla versione 1.0 disponibile sul disco numero 781. Autore: Matthias Scheler.

FISH 875

ADoc v3.01

Un'utility per la lettura di ipertesti. Tra le caratteristiche: apertura automatica di ogni file selezionato; compatibilità in lettura dei file AutoDoc e AmigaGuide; supporto della locale.library; gestione della porta AREXX. È un aggiornamento della versione 1.21 precedentemente uscita sul disco numero 747. Autore: Denis Gounelle.

APrf v2.11

Utility per la stampa con: interfaccia Intuition; funzione di preview; selezione delle pagine; numerazione delle righe; stampa a colonne multiple; header e footer personalizzabili; una porta AREXX; gestione dell'AppWindow.
Include sia la versione inglese che quella francese. La precedente release 1.40 è disponibile sul disco numero 747. Autore: Denis Gounelle.

AZap v2.04

Un editor in standard binario, capace di modificare i programmi, la memoria o device come harddisk. Può aprire diverse finestre alla volta, supporta la locale.library e tutti i file system del sistema operativo 3.0. Questa versione è un aggiornamento della 1.00 presente sul disco numero 759. Autore: Denis Gounelle.

Blanker v2.3

È un tentativo di dotare il mondo Amiga di un blanker salvaschermo espandibile in futuro. Rende disponibile una piattaforma in grado di gestire moduli blanker scritti da altri programmatori senza dover incappare nelle difficoltà della gestione dell'interfaccia Commodities. Sono inclusi i file sorgente e diversi moduli blanker dimostrativi. Autore: Michael D. Bayne.

KillAGA v2.0

Permette di far funzionare vecchi programmi o demo scritte male anche su Amiga1200/4000 con harddisk, senza ogni volta operare il reboot e senza selezionare le modalità grafiche necessarie. Uscendo dal programma, il sistema torna allo stato iniziale di compatibilità AGA. Autore: Jolyon Ralph.

SeekSpeed v37.12

Misura la velocità di ricerca di qualsiasi device. Funziona utilizzando il clock interno del sistema, e misura il tempo necessario per la ricerca e per la lettura variando il numero dei settori, sia con accesso sequenziale sia random. Ogni test è ripetuto 100 volte se possibile, e vengono riportati i tempi medi. Dispone di interfaccia GUI, e può essere attivato sia da CLI che da WB. Richiede OS2.04 o superiore. Autore: Richard Waspe.

FISH 876

ArmyMiner v1.1

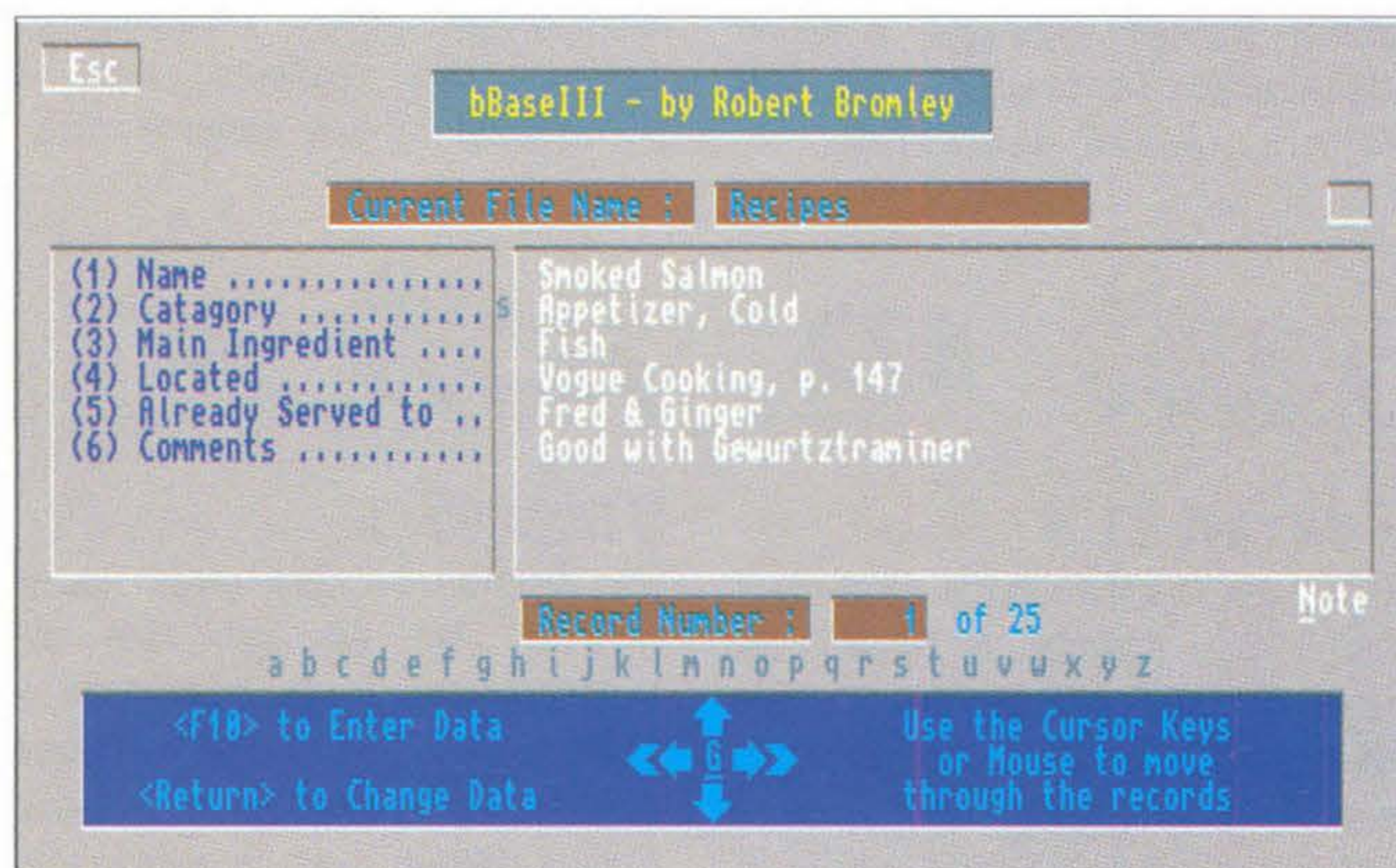
L'ennesimo gioco stile *XMines* che mantiene tutti i migliori aspetti della precedente versione per Amiga. Tra le nuove opzioni risaltano: segnazione automatica delle celle vicine al quadrato; Safe start (nessuna esplosione al primo click); Safe click (i quadrati si comportano come gadget); Question marks (per l'analisi della configurazione). Si può anche specificare il proprio tavolo da gioco personale. Il gioco ha un'opzione di pausa molto utile, effetti sonori, tabelle dei record e dei punteggi, e un'interfaccia molto curata. Funziona sotto OS v1.3 or 2.0, NTSC e PAL. È un aggiornamento della versione 1.0 disponibile sul disco numero 851. Autore: Alain Laferriere.

BattleStar

Un divertente gioco basato su di un'avventura raccontata da un testo interattivo. Ricorda molto "Dungeon" (conosciuto anche con il nome di "Zork") e "Adventure". L'avventura inizia su un'astronave in assetto di difesa; bisogna riuscire a salvarsi ed a tornare sul pianeta. È stato trascritto da una precedente versione per UNIX. Funziona solo da CLI. Sono inclusi i file sorgente. Autore: David Riggle, versione Amiga di David Ingebretsen.

FISH 877

Lyapunovia v1.5

Questo meraviglioso programma riproduce immagini frattali da semplici formule matematiche chiamate "Spazio Lyapunoviano". Le immagini Lyapunovia variano dalle coloratissime nebulose ai lucenti metalli (o simili), offrendo tutto ciò che si era sempre desiderato da un programma per la visualizzazione di formule matematiche. Lyapunovia è stato testato su tutti gli Amiga, dal WB1.2 al 3.1. Il programma supporta i chip grafici AGA, i coprocessori matematici, 68020+ CPUs, ed il salvataggio delle immagini a 24-bit (fino a 65000 x 65000 pixel!). È inclusa un'opzione di zoom con un fattore di ingrandimento pari a 10 milioni di miliardi. Si tratta di un

"bBase III" di Robert Bromley
(Fish Disk 878)

Device		Sequential	Random Seeks 1 Sector		8 Sectors
TH2: D	1	4.42 mS	6.09 mS	10%	10.62 mS
T 994078	8	6.25 mS	5.85 mS	33%	10.94 mS
F 993197	16	7.97 mS	5.83 mS	50%	11.01 mS
B 512	24	9.92 mS	6.02 mS	90%	11.61 mS

SeekSpeed V37.12 © Richard Waspe 1993 — START PRINT SAVE

"SeekSpeed" di Richard Waspe (Fish Disk 875)

aggiornamento della versione 1.0 presente sul disco numero 784, ed è il programma completo: non vi è più differenza tra la versione per utenti registrati e quella dimostrativa. Il programma è shareware. Autore: Jesper Juul.

FISH 878

bBaseIII v1.3

Facile e versatile database in grado di funzionare su qualsiasi Amiga. Ricerca ed ordina qualunque campo, stampa etichette per il mailing. Effettua (un)delete dei record e mail merge. Può fornire report in diversi formati, ed altre potenti funzioni. I campi sono configurabili dall'utente in modo che bBase possa essere usato per gestire cataloghi di videocassette, libri, indirizzi, farfalle (!), o qualsiasi altra cosa si voglia catalogare. bBaseIII costituisce un enorme passo avanti rispetto al suo predecessore, bBaseII. È un aggiornamento alla versione 1.1 disponibile sul disco numero 760. Il programma è shareware. Autore: Robert Bromley.

DockBrushes

Oltre 50 pennelli a 16 colori per sfruttare al massimo programmi quali ToolManager, AmiDock o, più semplicemente, icone. Autore: David Voy.

DrChip

Quattro utility per facilitare la programmazione in linguaggio C. Include: *ccb* -- un programma per la gestione degli indent nel listato; *flist* -- genera liste di funzioni sia da file C che C++; *hdrtag* -- in grado di gestire i tag di ViM, Z, e Emacs; *toproto* -- converte i codici sorgente da e per i vecchi file file K&R nel nuovo formato prototype. Il programma è freeware. Autore: Dr. Charles E. Campbell, Jr.

Scypmon v1.7

Un monitor in linguaggio macchina con molte funzioni. Rende disponibili tutte le normali operazioni di assembler, disassembler, ricerca, trasferimento, fill, trackloading ed altro. Questa versione ha visto risolti due noiosi bug presenti nella release 1.6 e dovrebbe funzionare senza errori. Autore: Joerg Bublath.

FISH 879

DiskTest v2.10

Per testare l'integrità dei floppy e degli harddisk, tipo Norton Utilities. È un aggiornamento alla versione 2.03 presente sul disco numero 828. Richiede AmigaDOS 2.04 o superiore. Il programma è di Pubblico Dominio. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Maurizio Loreti.

Find v1.0

Comoda utility per la ricerca dei file sparsi nell'harddisk; utilizza l'algoritmo *Levensthein distance*. Richiede OS2.04 o superiore. Offre il supporto del sistema Commodity e la porta Arexx. Manuale in formato AmigaGuide. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Karlheinz Klingbeil

Millim

Questa piccola utility genera carta millimetrata con scala lineare o logaritmica (sia in x che in y) su qualsiasi stampante PostScript (o su qualsiasi stampante, utilizzando un interprete PostScript come *Post* di Adrian Aylward, disco numero 669). Il programma è di Pubblico Dominio. Sono inclusi i file sorgente in PostScript. Autore: Maurizio Loreti.

Watcher v37

Da tenere sulla tool bar, ecco una semplice commodity in grado di visualizzare diverse informazioni su richiesta dell'utente; tra le opportunità offerte: spazio libero sulle partizioni dell' harddisk; memoria libera; ora di sistema e data; e così via. È in grado di adattarsi ai font di sistema e di lavorare in Overscan; può passare da un *public screen* ad un altro semplicemente schiacciando sul suo gadget di Zoom. Include WatcherPrefs, un' utility che consente di personalizzare cosa deve visualizzare il programma Watcher ed i suoi generali comportamenti. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Franz Hemmer.

FISH 880

Oberon v3.0

È la versione demo, liberamente distribuibile, di un potente compiler per Oberon-2, uno dei più moderni linguaggi object-oriented. Questo linguaggio era stato disegnato allo scopo di aumentare la potenza del Modula-II e per estenderlo alle possibilità del sistema object-oriented riducendo la sua complessità. Questa implementazione supporta una clipboard per il contenimento dei codici cancellati, un debugger runtime a livello sorgente, un compilatore veloce, codice ottimizzato, estensioni del linguaggio per accedere al sistema operativo... È un aggiornamento della versione 1.16 presente sul disco numero 380. Autore: Fridtjof Siebert.

SnapWindow v1.0

Consente l'attivazione delle finestre direttamente dai tasti funzione. Ciò permette di trovare istantaneamente aperti i cassetti di maggior utilizzo. Include anche un salvaschermo ed un mouse driver tipo sunmouse. Autore: Jason Scott Chvat.

FISH 881

CopyC_DEMO v1.0

Un Disk Tool per fare copie di backup, per formattare, rinominare, installare, etc. È posibile selezionare le traccie, operare in modo doscopy, blockcopy, ramcopy, bitmapcopy, syncword, ed altro. Scritto in liguaggio Assembly. Autore: Ludwig Huber.

Lyr-O-Mat v1.1

Un semplice, divertente programma progettato per generare frasi partendo da un database di parole. Sono inclusi database in tedesco ed in inglese. È un aggiornamento della versione 1.0 disponibile sul disco numero 863. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Karlheinz Klingbeil.

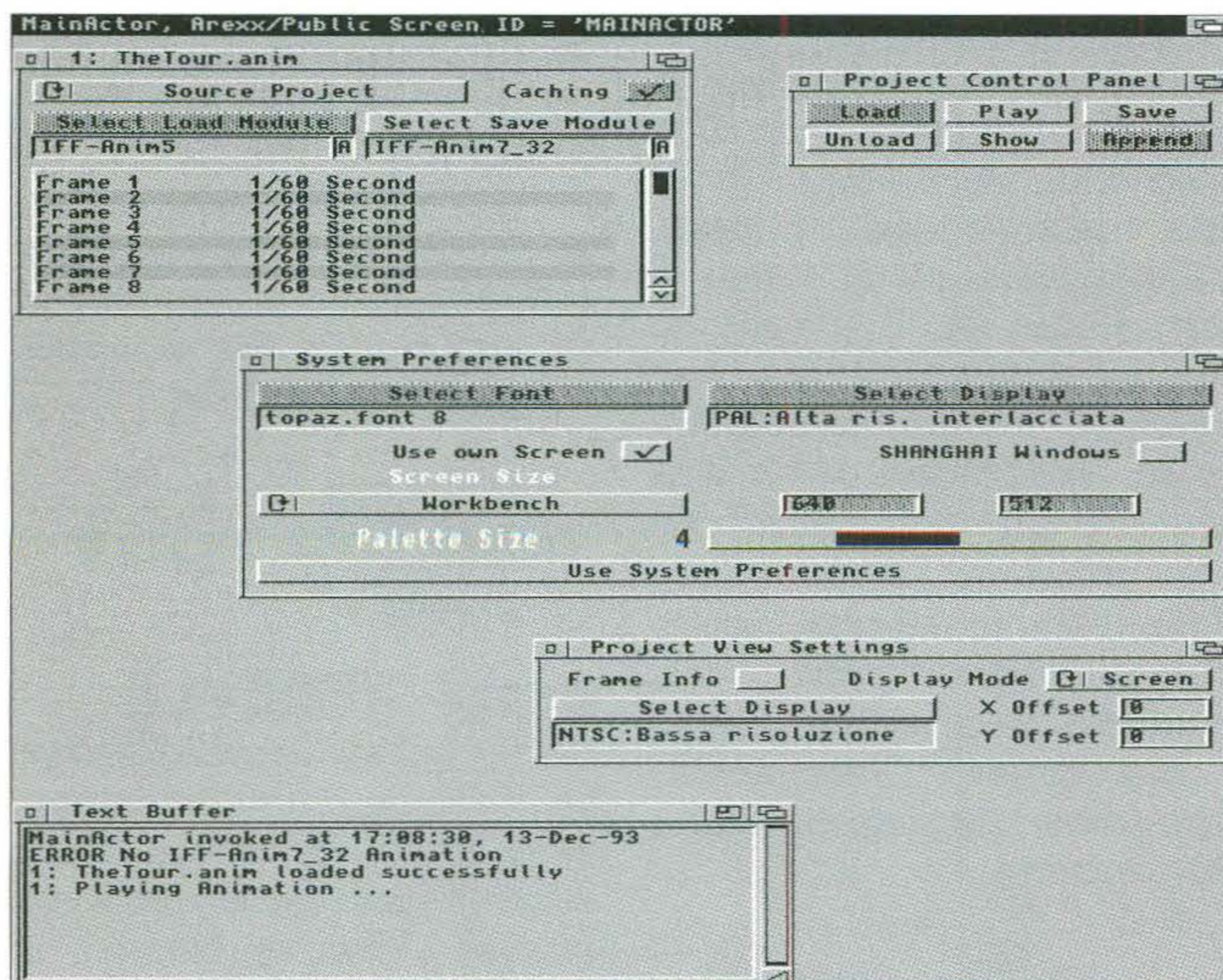
PrintFiles v1.4

Utility per la stampa dei testi, è un ottimo sostituto del vecchio Printfiles del Workbench. Supporta Arexx e le application icon, ed è in grado di gestire una lista di testi da stampare con un numero infinito di file. Richiede OS 2.04. Include due versioni, V1.4e in inglese e V1.4d in tedesco, ed è un aggiornamento

ABackup v2.43 - Backup an AmigaDOS partition

Include: All | By name | By date | By bits — Reverse | Parent
Exclude: All | By name | By date | By bits — Recursive | Root
Directory: AmigaLibDisk871:ABackup/ — OPTIONS
Selection: 0 file(s), 0 byte(s) — START

File	Size	Protection	Date	Time
ABackup	93344	----rwed	13-Mar-93	15:35:12
ABackup.doc	56491	----rwed	03-May-93	18:28:00
ABackup.doc.info	1098	----rwed	13-Jun-93	18:04:12
ABackup.info	718	----rwed	13-Jun-93	18:04:12
ABackupEnglish	92592	----rwed	13-Mar-93	15:35:54
ABackupEnglish.doc	47466	----rwed	03-May-93	18:28:18
ABackupEnglish.doc.info	1098	----rwed	13-Jun-93	18:04:08
ABackupEnglish.info	718	----rwed	13-Jun-93	18:04:08
InstallLib	908	----rwed	23-May-93	05:11:56
InstallLib.info	1238	----rwed	13-Jun-93	18:04:10
libs	<dir>	----rwed	24-Jun-93	19:38:44
ReadMe	1594	----rwed	03-May-93	18:46:48
ReadMe.fnf	150	----rwed	23-May-93	05:13:28
ReadMe.info	1098	----rwed	13-Jun-93	18:04:12

"ABackup" di Denis Gounelle (Fish Disk 871)

"MainActor" di Marcus Moenig
(Fish Disk 888)

della V0.91 presente sul disco numero 683. Autore: Karlheinz Klingbeil.

Shuffle v1.0

Un minuscolo gioco da utilizzare come passatempo nelle pause di lavoro. Trasforma il Workbench in un puzzle con tanti tasselli spostabili (tipo gioco del 15). Richiede OS2.04 o superiore. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Karlheinz Klingbeil.

FISH 882

GALer v1.4

Le GALs (Generic Array Logic) sono delle device logiche programmabili. "GALer" è un software usato, unitamente ad apposito hardware, per programmare le proprie GAL. I tipi di GAL supportati sono i seguenti: GAL16V8, GAL16V8A, GAL16V8B e GAL20V8, GAL20V8A, GAL20V8B. Il diagramma del circuito per programmare le device GAL è disponibile su richiesta presso l'autore. Quello descritto è un aggiornamento della versione 1.3 presente sul disco numero 633 ed include sia la versione inglese che quella tedesca. Il programma è shareware. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Christian Habermann.

Solit v1.06

Gioco di carte sullo stile del Solitario, non è il solito clone di "Klondike", per Amiga sotto Workbench 2.x. Il programma è shareware. Autore: Felix R. Jeske.

FISH 883

BBBBS v5.9

Baud Bandit Bulletin Board System. Scritto interamente in ARexx, si appoggia al programma commerciale di comunicazione "BaudBandit" ed include fino a 99 librerie di file con note estese, fino a 99 conferenze di messaggi, numero degli utenti, file, messaggi, etc. Con il solo limite dello spazio libero su disco, le librerie dei file possono essere controllate e le conferenze dei messaggi possono essere disponibili per utenti e sysop. Si interfaccia a device esterne quali CD-ROM ed altre. Tutto è trattato come read only. Possiede una gestione della posta elettronica (e-mail) completa con posta binaria e ricerca multipla, statistiche degli utenti con messagggi, file in upload o in download, tempo... Ora comprende un completo reader/answer in offline chiamato bbsQUICK.rexx. È l'aggiornamento della versione 5.7 disponibile sul disco 761. Include i sorgenti completi in linguaggio ARexx. Autore: Richard Lee Stockton.

bbsQUICK

Un programma completo per read/reply/upload/download in offline per BBBBS. Completo di interfaccia GUI con supporto per sistemi BBBBS multipli. Include i sorgenti completi in linguaggio ARexx. Autore: Richard Lee Stockton.

FISH 884

All v1.38

L' Archiving Intuition Interface è in grado di rendere le cose più facili riguardo all'archiviazione ed allo scompattamento dei file. Si può svolgere tutto semplicemente premendo il tasto del mouse, piuttosto che scrivere un'intera linea di comandi via CLI. È un aggiornamento della versione 1.35 disponibile sul disco numero 825. Supporta diversi formati di archiviazione inclusi LHa, Zoo, Arc, UnArj, e UnZip. Richiede la reqtools.library. Il programma è shareware. Autore: Paul Mclachlan.

BackUP v3.88

Un software di backup per harddisk in grado di offrire un'interfaccia personalizzabile, gestione di floppy disk multipli, supporto degli high-density drive, incremental/full backup, compressione in tempo reale usando la lh.library, verifica opzionale, due tipi di backup logs, safe-backup e configurazione registrabile. BackUP richiede il Workbench 2.x, 1MB RAM e la lh.library V1 (inclusa). È un aggiornamento della V3.77 presente sul disco numero 724; contiene nuove funzioni, alcuni perfezionamenti, e la correzione di alcuni bug. Autore: Felix R. Jeske.

Budget93 v10.00

Budget è un programma per gestire e per contollare conti correnti personali ed i movimenti delle carte di credito. Può ricevere immissioni giornaliere di dati per ogni carta di credito. È in grado di distribuire i movimenti nelle giuste categorie. Effettua l'estratto conto mensile per categorie di movimenti. Include anche un esempio di utilizzo. Il programma è shareware. Autore: Ernie Nelson.

P-Compress v2.9

Software di compressione dati che produce i più piccoli file nel minor tempo mai realizzato da qualsiasi cruncer; utilizza gli algoritmi di compressione LZH. Può comprimere file singoli, intere directory, o file selezionati all'interno di cassetti o di dischi. Include object file per compressione e decompressione, che possono essere legati ai propri programmi per consentire l'accesso ai dati nel formato LZH. Si tratta di un aggiornamento della versione 2.5 disponibile sul disco numero 760. Consente la compatibilità con OS.3. Autore: Cha A. Wyndham. LZH code di Barthel/Krekel.

PostSplit v1.05

Costituisce aggiornamento al Postscript file splitter di Pagestream presente nella directory PSTools del disco numero 732. Include anche un paio di file di testo: *pgsfonts.lst* -- una lista dei numeri ID dei più comuni file DMF per Pagestream. Utile per trovare quali font sono stati utilizzati in un documento. *Adobe.lst* -- una lista dei numeri ID di circa 750 font Adobe trovati su Amiga e PC. Sono

"JacoSub" di Alex Matulich
(Fish Disk 887)

inclusi i file sorgente. Autore: Ian Parker.

QuickTrans v100

Una libreria matematica in sostituzione di quella Commodore. Sono presenti tutte le 17 funzioni della mathtrans.library ed anche quelle della mathieeesingtras.library. Molto più veloce, ed accurata quasi quanto le librerie Commodore. Le funzioni trigonometriche della Mathtrans.library sono oltre due volte più veloci; le logaritmiche e le esponenziali sono circa tre volte più veloci. La Mathtrans.library è un aggiornamento del quicktrans presente sul disco numero 592. La Mathieeesingtrans.library è nuova, ed ha prestazioni simili a quelle che si ottengono con la mathtrans.library. Le funzioni Log e Tan sono circa quattro volte più veloci di quelle Commodore. Autore: Martin Combs

S-Anim5 v1.1

Trasforma le animazioni in formato Anim5 ("DPaint", "Videoscape", "P-Animate", etc.) in un file compresso eseguibile direttamente da Workbench o da CLI. Come nel caso di S-Text e S-Pic, questo risolve quasi tutti i problemi di decompressione e di visualizzazione, salvando anche molto spazio. Non è necessario compilare i file. Il programma è freeware. Autore: Chas A. Wyndham.

S-Pic v1.2

Trasforma le immagini in formato IFF ILBM in un file compresso eseguibile direttamente da Workbench o da CLI. Come nel caso di S-Text (disponibile nel disco numero 817) e di S-Anim, S-Pic offre la possibilità di salvare spazio su disco e permette di visualizzare le immagini senza doversi preoccupare di fornire anche un programma apposito. Non è necessario compilare i file. Il programma è freeware. Autore: Chas A. Wyndham.

FISH 885

False v1.1

Il linguaggio FALSE ed il suo compilatore vennero progettati per due ragioni: creare un compilatore funzionante in un solo k (1K!) e creare un linguaggio che fosse cryptic e fuzzy (nello stile di APL). Il risultato è un linguaggio abbastanza potente (viste le sue dimensioni). Si tratta di un linguaggio di quarta generazione, con lambda abstraction e molte altre funzioni. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Wouter van Oortmerssen.

KCommodity v2.5a

Prima parte di questa popolare commodity, distribuita in due release. Questa contiene i file binari, e doc, e file di support. La seconda parte contiene l'archivio LhA dei sorgenti e si trova sul disco numero 886. KCommodity è una commodity multifunzionale per OS 2.0 o superiore. Include un attivatore di finestre, la visualizzazione dell'ora secondo diversi modi e formati, la funzione di sveglia, la simulazione audio dei tasti di una macchina da scrivere, il tempo di lavoro, il ciclo delle Window/Screen, l'emulazione del mouse per mancini, il tasto ESC che può chiudere le finestre, il Revision Control System, il calcolatore per bolletta telefonica, lo Screen/Mouse-Blanker, il PopUp Shell, il supporto delle AppIcon, i HotKeys definibili dall'utente, l'Exploding Windows, lo Screen Dimmer, un acceleratore di Mouse e molto, molto altro. È totalmente pilotabile via ARexx. L'interfaccia è stata interamente riprogettata ed alcune funzioni sono state migliorate, per esempio quella di TagScreens, la Display dump (che può spedire i dati anche ad un file), quella di localizzazione, e molte altre ancora. Sono stati inoltre corretti alcuni bug. È un aggiornamento della versione 2.00 disponibile sul disco numero 746. Richiede OS 2.0 o superiore. Scritto in Assembly per una maggiore velocità ed efficienza. Il programma è shareware. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Kai Iske.

FISH 886

GoalKeeper v1.0

Un programma per la gestione del campionato di calcio. Ci si può creare un proprio mini campionato con un massimo di otto squadre. Supporta i sistemi europeo e britannico per la gestione dei risultati e della classifica. Diventa così molto semplice organizzare campionati con 'Kick Off 2' e con 'Sensible Soccer', o addirittura con amici giocando veramente. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Camiel Rouweler.

"Universal Conquest" di Randy Wing (Fisk Disk 871)

KCommodity v2.5a

Seconda parte della popolare commodity distribuita in due release. Questa parte contiene l'archivio LhA dei sorgenti. Una descrizione più approfondita di questo programma si trova sul disco numero 885. KCommodity è una commodity multifunzionale per OS 2.0 o superiore. È un aggiornamento della versione 2.00 disponibile sul disco numero 746. Richiede OS 2.0 o superiore. Scritto in Assembly per una maggiore velocità ed efficienza, il programma è shareware. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Kai Iske.

PatchLibrary v1.55

È la release iniziale del pacchetto *patch.library* per programmatori. Rende disponibili funzioni facili da utilizzare per installare codici custom nelle librerie di funzioni. Sono inclusi due programmi dimostrativi il funzionamento della libreria: ShowNeededFiles e CPUClear. ShowNeededFiles è in grado di intercettare la dos.library e di mostrare quando vengono utilizzate le funzioni Open(), LoadSeg() or Lock(). CPUClear intercetta la graphics.library ed obbliga la CPU a svolgere l'opzione BltClear() al posto del Blitter. Sono inclusi i sorgenti in linguaggio assembly dei programmi dimostrativi. Autore: Stefan Fuchs.

Pyramid v2.0

Crea piramidi per il programma di ray tracing "Persistence of Vision" (POV). Permette di selezionare l'altezza, la texture, il numero di scalini, etc., e consente di scegliere la piramide desiderata. Versione francese ed inglese, con due immagini dimostrative. Autore: Nicolas Mougel.

TextPort v1.0

Quattro utility per importare testi da altri sistemi: StripCR -- cancella i caratteri CR al termine delle linee dei testi importati da MSDOS, per una compatibilità con AmigaDOS e unix. AddCR -- converte i file di testo in formato AmigaDOS in MSDOS, ma non modifica i codici di *End of Line* (EOL) che sono già compatibili. StripHR -- cancella i comandi di invio da un file di testo, lasciando il paragraph formatting intatto. Utile per wordprocessor. Reformat -- incolonna i file di testo secondo una nuova lunghezza di riga, selezionabile. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Alex Matulich (Unicorn Research Corporation).

TrackEd v1.24

Un editor dei disk sector con la capacitaà di modificare il contenuto delle track con un semplice sistema esadecimale/ASCII. I dati possono essere cercati in parte del disco o su tutto il disco in quattro diverse maniere. Funziona con tutti i drive DFx:. È richiesto OS2.0 o superiore. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Camiel Rouweler.

FISH 887

ARTM v1.7

Amiga Real Time Monitor visualizza e controlla tutta l'attività del sistema come task, window, librerie, device, resource, porte, resident, interrupt, vector, memoria, mount, assign, lock, font,

"DiskCat" di Kenny Nagy
(Fish Disk 889)

hardware, comandi residenti, e visualizza l'ultimo messaggio di Alert. È un aggiornamento della versione 1.6 presente sul disco numero 652. Il programma è shareware. Autori: Dietmar Jansen e F. J. Mertens.

FHSpread v1.71

Uno spreadsheet che usa un proprio custom screen. Può essere utilizzato in Hires, in Laced e PAL, in NTSC. Dovrebbe funzionare su qualsiasi modello di Amiga con almeno 1MB. Autore: Frank Hartog.

JACOsub v1.5

Script player temporizzato per titolazioni video di qualità professionale. Estremamente flessibile, gestisce un formato di script in grado di generare outline ed ombre attorno a font multipli, il controllo completo sulla posizione, gli stili, i margini, il colore, l'auto-word-wrapping, etc. Gli eventi temporizzati possono anche essere non sequenziali e sovrapposti. Visualizza immagini IFF con titoli sovrapposti ad esse. Sono supportati diversi formati script prodotti da altri programmi. Ha un vero sistema di buffer multipli per una maggiore precisione nelle transizioni. Il temporizzamento può essere creato al momento della visualizzazione. Testato a lungo da molti utenti. Il programma è shareware ed include dimostrazioni e font. Autore: Alex Matulich (Unicorn Research Corporation).

ThrowMouse v0.70

Un tool del Workbench in grado di rimpiazzare il mouse in tutte quelle operazioni che risultano ripetitive, attraverso i tooltype della sua icona. Può essere usato con WB-Startup per aprire qualsiasi cassetto Workbench. Il programma è freeware, ed i suoi sorgenti sono disponibili presso l'autore, Role Mainz.

MakeLink v0.90

Rimpiazza il comando "MakeLink" della Commodore, totalmente compatibile. Rende disponibili soft & hard link, link tra file e directory, ed avvertimenti per link loop. Il programma è freeware ed i suoi sorgenti sono disponibili presso l'autore, Role Mainz.

NBuff v2.2

È un remake di DBuff (di A.C.R. Martin), una routine di double-buffer presente in una vecchia libreria di dischi. Assente il problema dovuto al cattivo uso di MrgCop()! La titolatrice JACOsub usa NBuff. NBuff permette un numero indefinito di video buffer, non è limitato a due. Una singola #define lo rende molto veloce ed incompatibile con Intuition (come DBuff) compatibile (risultando un po' rallentato). Un'altra #define controlla se NBuff farà o meno uso della Layers.library per un clipping trasparente, automatico. Il programma è di Pubblico Dominio. Sono inclusi i sorgenti in C oltre che alcuni demo compilati. Autore: Alex Matulich (Unicorn Research Corporation).

SegTextMaster v1.0

Un piccolo tool per programmatori che debbono avere a che fare con grandi quantità di testi nei loro programmi (per esempio i giochi adventure). Crea un catalogo di parole con un header. Consente di ridurre i tempi di compilazione e lo spazio richiesto su disco. Richiede AmigaDOS 1.2 o superiore. Sono inclusi alcuni sorgenti di esempio per applicazioni. Autore: Titus v. Kraft.

X10Commander v1.0

Consente agli utilizzatori dell'interfaccia X10(R) CP290 HOME CONTROL di programmare i 128 eventi programmabili nell'interfaccia, o di spedire comandi diretti per controllare le luci e qualsiasi genere di elettrodomestico collegato. Autore: Gregory MacKay.

FISH 888

CFN v1.0

Per completare i nomi dei file quando si lavora in una Shell, semplicemente premendo il tasto ‹TAB› in maniera molto simile a quella normalmente utilizzata sui sistemi UNIX. Se troverà un file simile, CFN completerà il nome del file al termine della loro somiglianza, poi si metterà in attesa per inserire nuovi caratteri; a questo punto, premendo nuovamente il tasto ‹TAB› si potrà completare il nome del file. Sono inclusi i file sorgente. Autore: Ereas Günther.

MainActor v1.0

Un programma di animazione modulare contenente moduli per vari formati di animazioni e immagini. Si può creare, editare, temporizzare, visualizzare animazioni di qualsiasi dimensione. È integrata una porta Arexx. Autore: Markus Moenig.

NewList v8

È l'ultimo comando sullo stile di 'ls'. Veloce, piccolo, potente, e totalmente configurabile. Rende disponibili: link, networking, Envoy, muf, assign add, datatype, un impaginatore, la formattazione totale dell'output (data, header, etc), ed ogni genere di ordinazione e filtri. Newlist funziona nelle dieci maggiori lingue. È un aggiornamento della versione 6.0 presente sul disco numero 597. È necessario il WB2.0+. Autore: Phil Dietz.

SwitchWindow v0.85

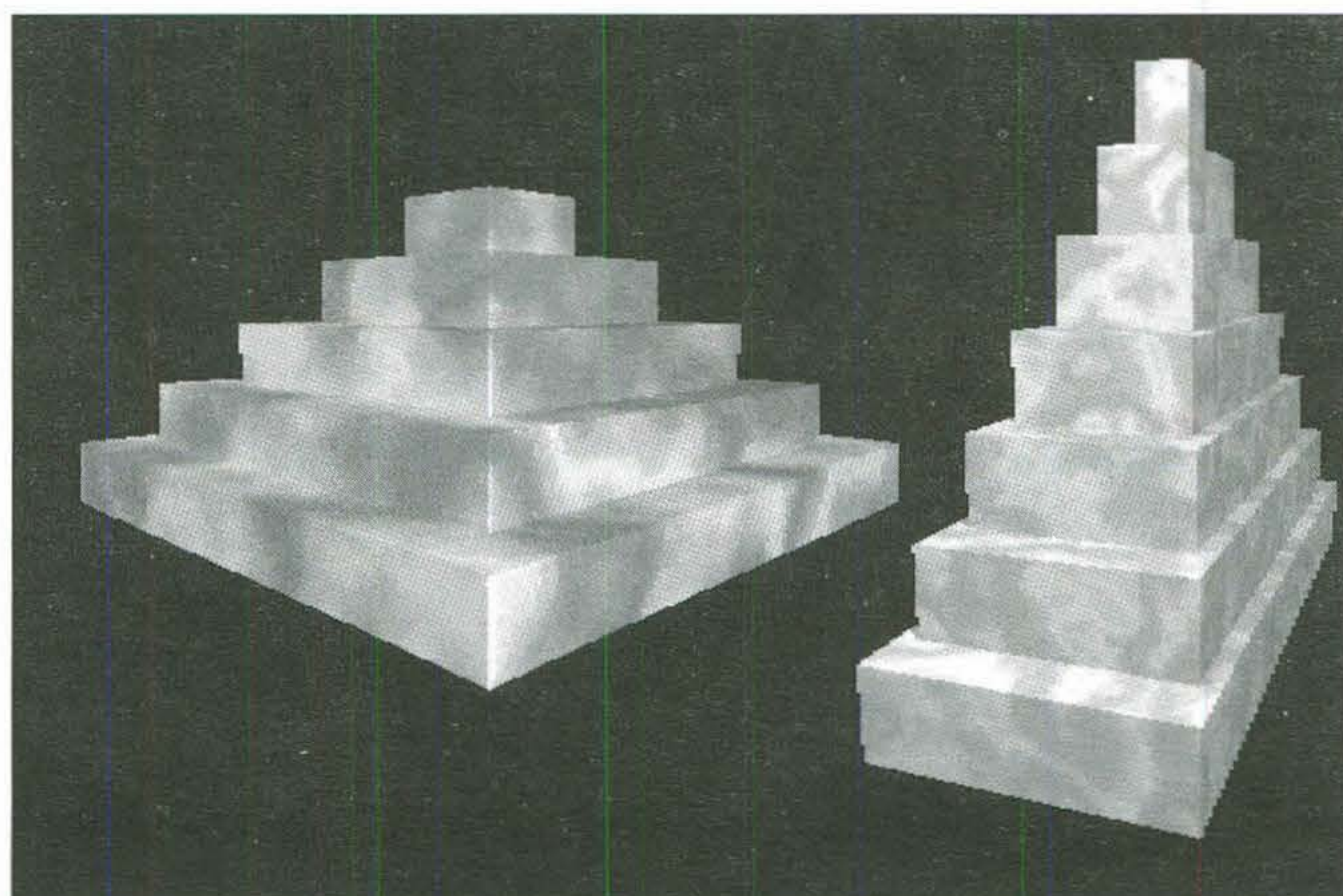
Rimpiazza la commodity "IHelp" della Commodore. Consente di arrangiare le finestre in diverse maniere attraverso hotkey e tramite una porta Arexx molto potente. Il programma è freeware. I file sorgente sono disponibili presso l'autore, Role Mainz.

FISH 889

Csh v5.31

Può sostituire l'Amiga shell, simile al csh per UNIX. Tra le caratteristiche: oltre 100 comandi built in, 70 funzioni, un nuovo sistema di variabili, completamento dei nomi dei file, una linea di comandi interamente riprogrammabile, classi dei file, auto cd, lazy cd, menu intuition per la finestra shell, RX automatico, variabili locali, $( ), alta velocità, ed altro. È un aggiornamento della versione 5.19 presente sul disco numero 624. Sono inclusi i file sorgente. Autori: A. Kirchwitz, U. Dominik Mueller, C. Borreo, S. Drew, M. Dillon.

DiskCat

DiskCat è un catalogatore di dischi. I file possono essere organizzati a piacimento; si può creare e nominare qualsiasi categoria si

"Pyramid" di Nicolas Mougel
(Fish Disk 886)

voglia. Le categorie ed i file possono essere spostati. Attraverso una selezione a menu, tutti i dischi inseriti vengono automaticamente controllati e le informazioni utili vengono archiviate. Può essere inserito un commento di 40 caratteri per ogni file. Il database può essere consultato ed esportato. Richiede OS 2.04 o superiore. Il programma è shareware. Autore: Kenny Nagy.

DxConverter v1.0

Converte i codici binary, hex, ULONG e integer, ASCII, RAWKEY in binary, hex, ULONG integer o ASCII. Totalmente basato su interfaccia grafica. Autore: Kenny Nagy.

SCSIutil v1.815

Utility CLI per comandare un'unità SCSI usando un numero specifico di SCSI id. Include: inquiry, seek, start/stop motor, read sector(s), play audio CD sectors, insert, eject, read capacity, etc. È un aggiornamento della versione 1.0 presente sul disco numero 669. Il programma è freeware. Sono inclusi i file sorgente. Autori: Gary Duncan e Heiko Rath.

FISH 890

DiskMate v4.3

Copiatore di dischi con supporto di drive multipli (sia dischi DOS che in formato non standard), con opzioni di format, erase, instal, e disk checker. È un aggiornamento della versione 4.1 presente sul disco numero 854. Autore: Malcolm Harvey.

DropBox v1.01

Commodity per Workbench in standard AppIcon, esamina il suffisso del file che viene spostato sulla sua icona, poi cerca nel suo database configurabile quale azione da svolgere sul file quali read, display, edit, unarc, etc. Richiede OS 2.04 o superiore. Autore: Steve Anichini.

FileRexx v1.3

Apre un file requester ASL nel PublicScreen attivato, e stampa i file e le directory selezionate nel StdOut, in un environment variabile (se selezionato), o in una variabile Arexx (se FileRexx ha aperto un rexx-host). La dimensione del file requester si adatterà automaticamente alle dimensioni dello schermo se non diversamente specificato. Autori: Michael Hohmann e Hartmut Goebel.

LogicShop v1.1

Per costruire e testare circuiti logici. Tutto è accessibile da una interfaccia intuition. Il programma è freeware. Autore: Kenny Nagy.

OnTheBall v1.10

Versione demo di un programma per la gestione della scrivania. Contiene: *Calendar* -- Visualizza e stampa calendari per settimana, mese, e anno. Cerca avanti e indietro per appuntamenti. 9 metodi di ripetizione. È presente un reminder con opzione snooze. *Addressbook* -- Etichette Mailing, autodialer. Cerca ed ordina ogni sorta di campo. Inserimento note. *To-DoList* -- Ordina gli appuntamenti e le consegne da fare. Cerca, stampa. *NotePad* -- Un text editor completo di tutto, si possono avere attivi quanti documenti si vogliono. Si possono inserire note a qualsiasi file nell'applicazione. Disponibile in versione multilingue, funziona su tutti gli Amiga. Supporta ARexx. È compatibile in importazione con i file Nag(c). Crea Tag personalizzati. Autore: Jason Freund (Pure Logic Software).

SltChr v1.0

Consente agli utilizzatori di "CygnusEd Professional" (ASDG) di selezionare i caratteri tramite un'interfaccia grafica, anziche' dover cercare di ricordare i codici ascii. Utile per inserire caratteri internazionali (come ö ed altri simili), caratteri speciali, o semplicemente poco frequenti. Sono inclusi i file sorgente in C. Richiede AmigaDos 2.0. Autore: Njaal Fisketjoen.

I dischetti della collezione **Fish Disk** costano lire 10.000 cadauno e possono essere ordinati inviando un vaglia postale ordinario a: **AmigaByte**, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Ricordate di specificare, nello spazio delle comunicazioni del mittente, la sigla FISH seguita dai numeri dei dischetti desiderati (ad esempio FISH 858, FISH 870 etc.) ed il vostro nome ed indirizzo in stampatello. Per spedizione **espressa**, aggiungete lire 3.000 all'importo complessivo del vaglia.

PRO CALC 2.1

di Pierluigi Montanari

Del foglio elettronico "**Professional Calc**" della Gold Disk ci siamo occupati in passato all'epoca della sua prima apparizione su Amiga: correva l'anno 1992 e la sua prima release 1.0 fu recensita nelle pagine di Amiga-Byte 39. Il programma, giunto ormai alla versione 2.1, ha fatto nel frattempo parecchia strada ed è diventato ormai lo spreadsheet più popolare e ritenuto più versatile attualmente in circolazione.

Non ci dilungheremo più di tanto per definire il concetto di *foglio elettronico*, ricordando solo che consiste in un insieme di caselle (dette **celle**) ordinate secondo una griglia.

Ad ogni cella corrispondono un numero ed una lettera, come nel gioco della battaglia navale, ed in ogni cella si possono inserire un numero (intero, decimale, positivo, negativo), oppure un'espressione (talvolta nota come *formula*). L'espressione può anche essere molto complessa, ed avere al suo interno riferimenti ad altre celle. Ogni riferimento ad una cella (od a più celle) può essere fatto tramite la combinazione di lettera-numero: ogni lettera corrisponde ad una colonna, ogni numero corrisponde ad una riga.

Lo scopo e la difficoltà di gestione di un programma siffatto sono evidenti: basti pensare che una cella si può riferire ad un'altra cella in un'espressione (ad esempio 1+a48, che significa somma 1 al contenuto della cella a.48) e che la cella così riferita (la a.48 nell'esempio) può a sua volta avere al suo interno un riferimento ad altre celle (ad esempio il contenuto della a.48 può essere: a14*a27), e così di seguito.

Su ogni colonna, riga, gruppo di colonne e/o righe si possono poi fare proiezioni statistiche (media, varianza, etc.), operazioni matematiche (complesse, trigonometriche, algebriche), operazioni miste (ovvero che coinvolgono operazioni sul tempo, oppure sui colori del display, etc.).

Chi si avvicina a "ProCalc", infatti, non può farlo senza aver prima letto attentamente il manuale e senza esseri fatto un'idea globale delle operazioni possibili: la difficoltà sta non tanto nell'immissione dei dati, quanto nella definizione del cosiddetto "modello" cui si vuol fare riferimento. Per inciso, la parola "modello" non si riferisce a qualcosa di astratto, ma all'implementazione effettiva che occorre usare nel foglio elettronico: ogni colonna infatti deve avere il suo senso, il suo scopo e la sua utilità.

Se l'aumento dei dati di una riga porta soltanto ad un minimo decremento delle prestazioni del programma, l'aggiunta e l'utilizzo di una colonna sono invece più cruciali.

Inserire una colonna in un foglio elettronico contenente ancora pochi dati non incide assolutamente sulla velocità, mentre il suo inserimento nel caso il foglio contenga già centinaia di dati aumenta paurosamente il tempo di calcolo qualora si esegua un'operazione di "ricalcolo" dei dati.

In cosa consiste quest'ultima operazione? Tramite essa si chiede al foglio elettronico di valutare i contenuti di tutte le celle, e di riportarne il valore corrente. Provate a calcolare il tempo medio di un'operazione del genere nel passare da una "matrice" (ovvero da una dimensione di *n* righe per *m* celle, *n*m*) di quattro colonne per cento linee ad una di cinque per cento, considerando che in media, per applicazioni "serie", una cella su tre ne referenzia un'altra, e così di seguito! Non a caso di "ProCalc" vengono fornite all'utente due versioni: una normale per 68000 ed una ottimizzata per 68030 con coprocessore matematico.

Lo schermo sul quale lavora "ProCalc" si può idealmente dividere in tre aree: tre quarti dello schermo sono infatti occupati dai dati, il rimanente quarto dai comandi "grafici" e logici e dai menu cosiddetti "operativi". In qualsiasi istante si può selezionare una cella - od un gruppo di celle- tramite il mouse, posizionandosi in un punto oppure espandendo il cursore come in un'operazione di clipping.

All'inizio si hanno "solamente" sette colonne, identificate dalla lettera A alla lettera G, mentre il numero di righe dipende anche dalla memoria libera. È comunque consigliabile disporre di almeno un Mega perchè, nel caso di proiezioni statistiche, di ricalcolo, etc. il programma sfrutta intensamente le risorse a sua disposizione.

Si può personalizzare il foglio elettronico definendo il genere di dati da immettervi, il tipo di ordinamento-dati da seguire, in che modo i numeri devono essere rappresentati, e così via.

Come già affermato in precedenza, ogni cella può contenere un valore oppure un'espressione. I numeri possono essere interi o decimali, negativi oppure positivi. Il tipo e le modalità di rappresentazione scelti influenzano direttamente la precisione ed il numero di cifre richieste per ogni numero.

Riguardo invece alle espressioni, il discorso si complica: esiste infatti una serie di regole precise che informano il comportamento e l'utilizzo delle espressioni stesse.

Basta rispolverare l'algebra studiata alle medie per ricordare che le uniche

regole importanti sono quelle che attengono alla chiusura delle parentesi e quelle sugli operatori di somma, moltiplicazione, divisione e resto. Ogni cella però può avere associata una o più formule complesse: funzioni matematiche di base (logaritmo, esponente, radice); trigonometriche semplici (sin, cos, tan); inverse (acos, asin, atan); iperboliche (sinh, cosh, etc.) ed iperboliche inverse; statistiche normali (media, varianza semplice su un insieme di dati -qui chiamato lista in quanto si può definire un range di celle-) e complesse (errore quadratico medio, scarto, etc.); operazioni che interessano il tempo (time, minutes, hours...); operazioni correlate ad eventi.

Ogni cella o gruppo di celle possono essere infatti associati ad un comando **ARexx** oppure ad un comando che coinvolge più insiemi di celle (come il calcolo della media su più righe). È interessante il fatto che ad un gruppo di celle è possibile dare un nome per definire un insieme (qui chiamato **database**, nel senso di gruppo di dati) sul quale operare.

Una parte delle operazioni riguarda l'impaginazione vera e propria, che determina il *look* dello spreadsheet stesso. Quattro gadget consentono di cambiare il formato grafico delle celle selezionate (grassetto, italico, sottolineato o normale), mentre una palette di colori ne determina la gradazione cromatica.

Altri tre gadget servono a determinare se i dati debbano essere presentati centrati nelle celle, giustificati a sinistra oppure a destra. Segue un gruppo di altri tre gadget preposti alle operazioni di *cut & paste* (taglia e incolla) ed alla selezione delle formule da applicare ad ogni cella, a gruppi di celle od a colonne.

Si passa quindi ai menu, che contengono le operazioni più complesse ed impegnative dal punto di vista operativo. Il menu **Format** permette di scegliere innanzitutto una rappresentazione univoca fra i formati numerici delle varie celle: generico, scientifico, valutario o percentuale. Si può scegliere a questo punto se usare la virgola per la rappresentazione decimale, se i numeri possono assumere valori negativi; si possono determinare il colore con il quale scrivere, modo e tipo di font da usare, ed infine quanti decimali impiegare nei numeri frazionari.

Il menu **Options** invece consente di selezionare, per ogni colonna, la lunghezza relativa; di visualizzare o meno una colonna od una linea (può essere rilevante nell'eventualità in cui una linea di dati sia importante dal punto di vista delle formule in essa contenute, ma non interessi dal punto di vista visivo). Da questo menu si può accedere al requester delle Preferenze, nel quale si determinano il tipo di calcolo da effettuare (per riga, per colonna, oppure automatico) ed il numero di iterazioni. Questo numero è importante in quanto interessa direttamente il cosiddetto "livello di profondità" nelle formule ricorsive: maggiore è il livello di profondità, maggiore sarà il tempo di calcolo destinato ad ogni cella nel caso essa contenga formule iterative.

Per formula iterativa s'intende quella formula usata in una cella quando essa fa riferimento ad altre. Una formula semplice è in questo caso rappresentata da un'operazione che coinvolge solo numeri od operatori (algebrico, esponenziale, trigonometrico, e così via).

A questo punto si può definire la dimensione della griglia sulla quale lavorare, il che ci riporta al discorso precedente sulla pianificazione: è meglio infatti decidere in anticipo il numero di colonne da utilizzare onde evitare di dover sprecare tempo di calcolo e memoria. È prevista inoltre la possibilità di settare una password laddove si lavori con più livelli di utenza o nel caso in cui ci si debba momentaneamente assentare dalla propria postazione di lavoro.

Nel menu **Edit** si trovano tutte le

opzioni relative alla copia delle celle, alla cancellazione, etc. Anche queste operazioni, come molte altre, possono essere effettuate su una o più celle, il che consente una flessibilità davvero utile ai fini dell'editing, specialmente nel caso di celle con formule ripetitive e lunghe.

Opzioni peculiari di questo menu sono quelle che consentono di azzerare il contenuto di un'intera riga o di una colonna senza però cancellarla dal foglio elettronico.

I menu **Commands** e **Data** contengono infine il gruppo più interessante di comandi: dal primo partono infatti le operazioni di definizione della cella (o delle celle), o del suo impiego in una formula specifica o in un'operazione particolare (come, per esempio, un istogramma).

Il menu Data serve invece per tutte quelle operazioni che coinvolgono la ricerca di una particolare cella e la definizione di una "lista" o di un insieme (raggruppamento logico) di più celle, per creare quello che in "ProCalc" viene definito come "database".

In Commands troviamo le opzioni **Recalculate**, il cui scopo è la verifica ed il ricalcolo della formula per una o più celle, e **Goto**, che permette di andare direttamente ad una determinata linea di dati. L'opzione **Cell Note** consente di assegnare un nome particolare ad una cella; una sorta di nota, appunto, che verrà mostrata ogni qualvolta la cella medesima verrà selezionata.

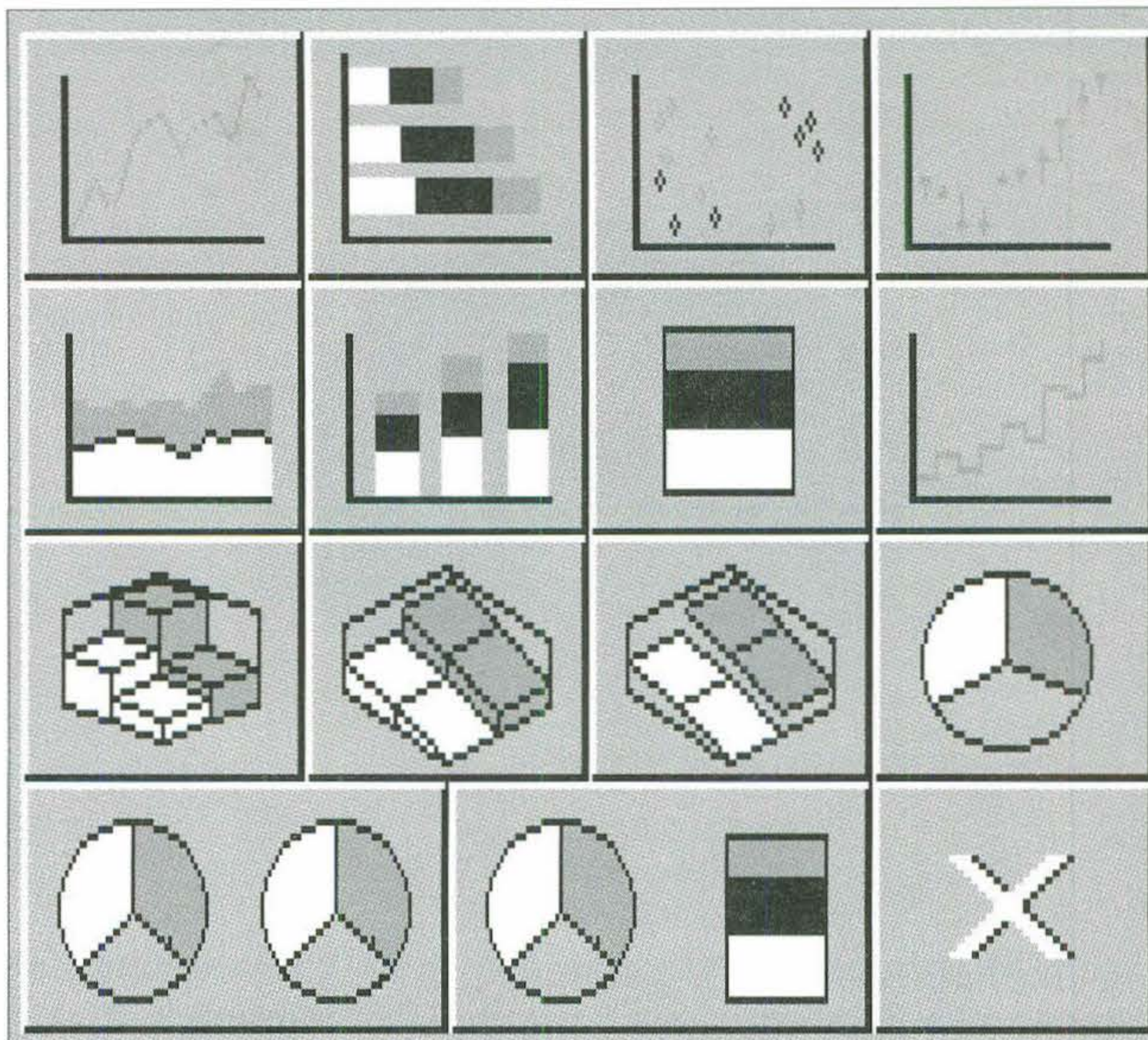
Simile al precedente è l'operatore **Name** il quale, anzichè assegnare un commento ad una cella, le assegna un nome vero e proprio, che potrà poi essere inserito nelle celle al posto delle "coordinate" della cella di riferimento. Questo nome serve anche per un accesso rapido alle celle per mezzo di un comando implementato appositamente.

È possibile alterare, cambiare e cancellare un nome o un commento per una cella qualsiasi. Esiste poi un comando il cui scopo è quello di ottimizzare l'intero insieme di dati e di formule (eliminare le celle od i gruppi di celle ridondanti), anche se non ci sarà possibile specificare la modalità od il tipo di ottimizzazione (e questo è un punto un po' oscuro del programma).

Si possono anche creare formule che interagiscono per mezzo dei nomi, e queste formule possono poi essere calcolate e valutate come tutte le altre formule "normali" impiegate nel programma (per gli appassionati di programmazione, è come la creazione di macro).

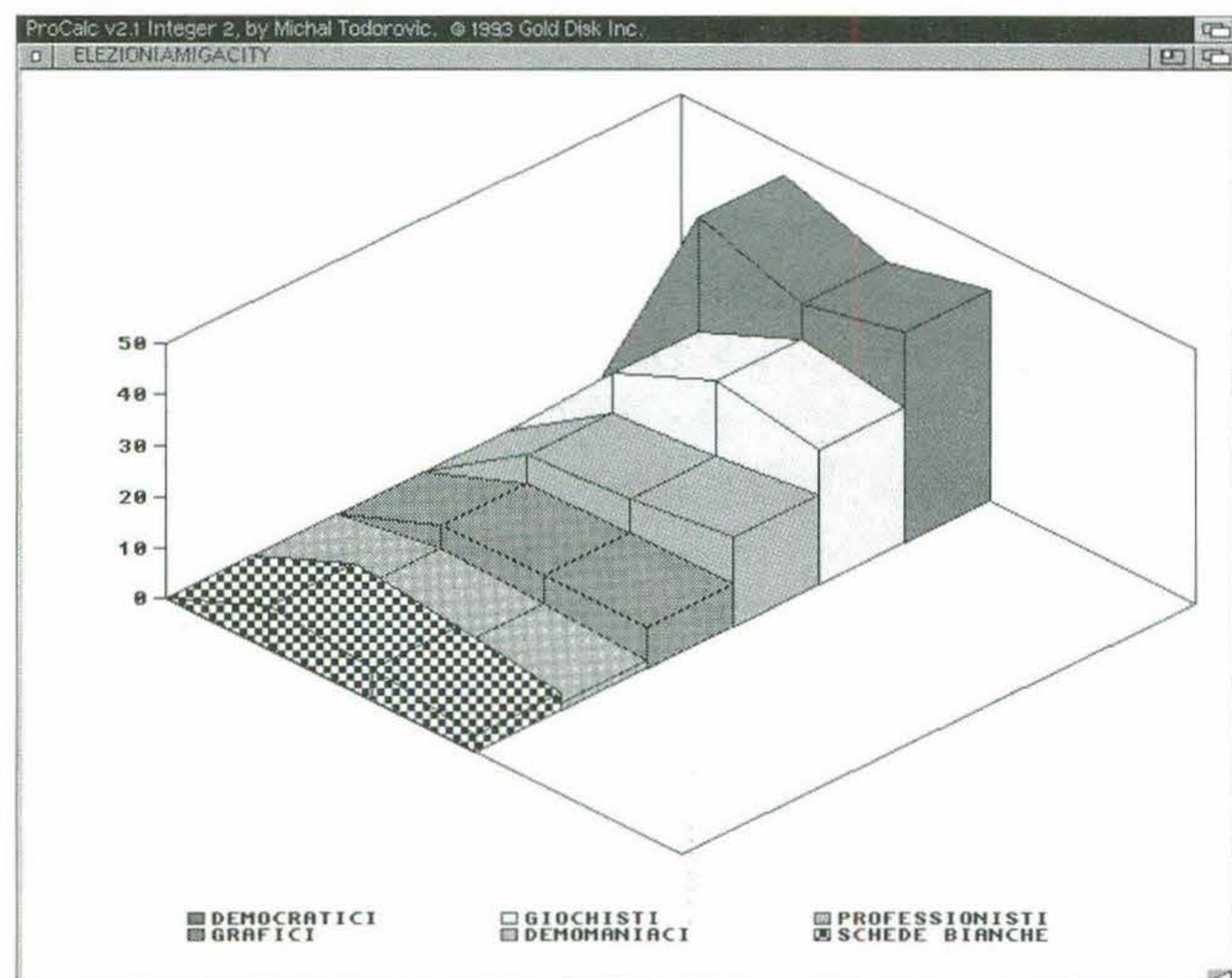
Un'opzione veramente importante è quella che consente la creazione di istogrammi, e ce ne sono davvero di tanti tipi: puntiformi, lineari, a barre, a torta, 2D e 3D... in tutto quattordici diversi! Inoltre, ognuno di essi ha le sue caratteristiche peculiari e/o parametri da impostare che vanno dalla scalatura al range, ai colori primari e secondari.

Quelli puntiformi sono del tipo classico in cui ad ogni valore corrisponde una ben precisa posizione sugli assi, oppure di tipo *evolutivo* in cui per ogni punto è fatta una statistica che tiene conto (a seconda di vari fattori da specificare) della tendenza al rialzo o meno del punto medesimo.

Gli istogrammi lineari sono di tipo *interpolante*, in cui si cerca la retta media che passa tra tre punti a seconda dello scostamento o della varianza dei punti dalla media stessa; oppure di tipo *incrementale*, in cui ad ogni punto si somma -o si sottrae- il valore del punto successivo così da avere un grafico dall'antamento "a scalini".

I grafici 3D possono essere isometrici a parallelepipedi oppure visti in assonometria cavaliera tenendo conto dei cosiddetti "gradienti" dei piani formati dai vari punti (ovvero tengono conto dell'inclinazione che le rette nello spazio - rette formate da uno o più punti - hanno con riferimento al valore massimo, o di picco, sull'intero gruppo di dati considerato).

Vi sono infine i grafici a torte classici, quelli percentuali a più indici, e così via. Il che spiega l'affermazione fatta in apertura di questa analisi, che è necessaria una comprensione abbastanza approfondita di "ProCalc" per utilizzarlo al meglio.

Sempre tramite il menu Data le celle vengono raggruppate secondo insiemi precisi (ai quali va dato un nome) oppure vengono ricercate secondo regole da specificare. Qui si definiscono i **range** (ovvero le dimensioni) di quelle unità un pò grossolanamente chiamate database dal programma: per ogni database si possono definire un criterio, un ordinamento ed una formula. Le formule ovviamente possono essere implementate nelle celle qualora si faccia riferimento a formule che implicano non solo nomi di celle ma anche riferimenti ad un gruppo più esteso delle celle medesime.

Il giudizio complessivo su "Professional Calc V2.1" è decisamente favorevole al programma, anche se va ribadito che, la logica di alcune operazioni essendo poco intuitiva, si presuppone (e si consiglia) da parte dell'utente un buon approfondimento (e quindi un tempo di sviluppo) di tutte le caratteristiche del programma prima di poterlo sfruttare al meglio.

Il word processor che parla italiano

Finalmente: "Wordworth" della Digita è il primo programma di elaborazione testi con dizionario dei sinonimi, correttore ortografico e sillabazione in italiano

di MARCO FORNIER

Una strategia promozionale che Commodore ha da tempo adottato consiste nel mettere in commercio interessantissime combinazioni software ed hardware ad un prezzo particolarmente conveniente. Una delle più note iniziative di questo tipo fu adottata ad esempio un paio di anni fa per il lancio di Amiga 500 Plus, venduto insieme ad una serie di programmi in italiano chiamati semplicemente "Scrivere", "Disegnare" e "Giocare". Benchè la qualità di quel software non fosse particolarmente elevata, il primo dei tre programmi rappresentò un'innovazione molto rilevante per l'epoca: si trattava infatti di una versione ridotta del word processor "TransWrite" della Gold Disk, corredata da uno spell-checker (correttore ortografico) in italiano.

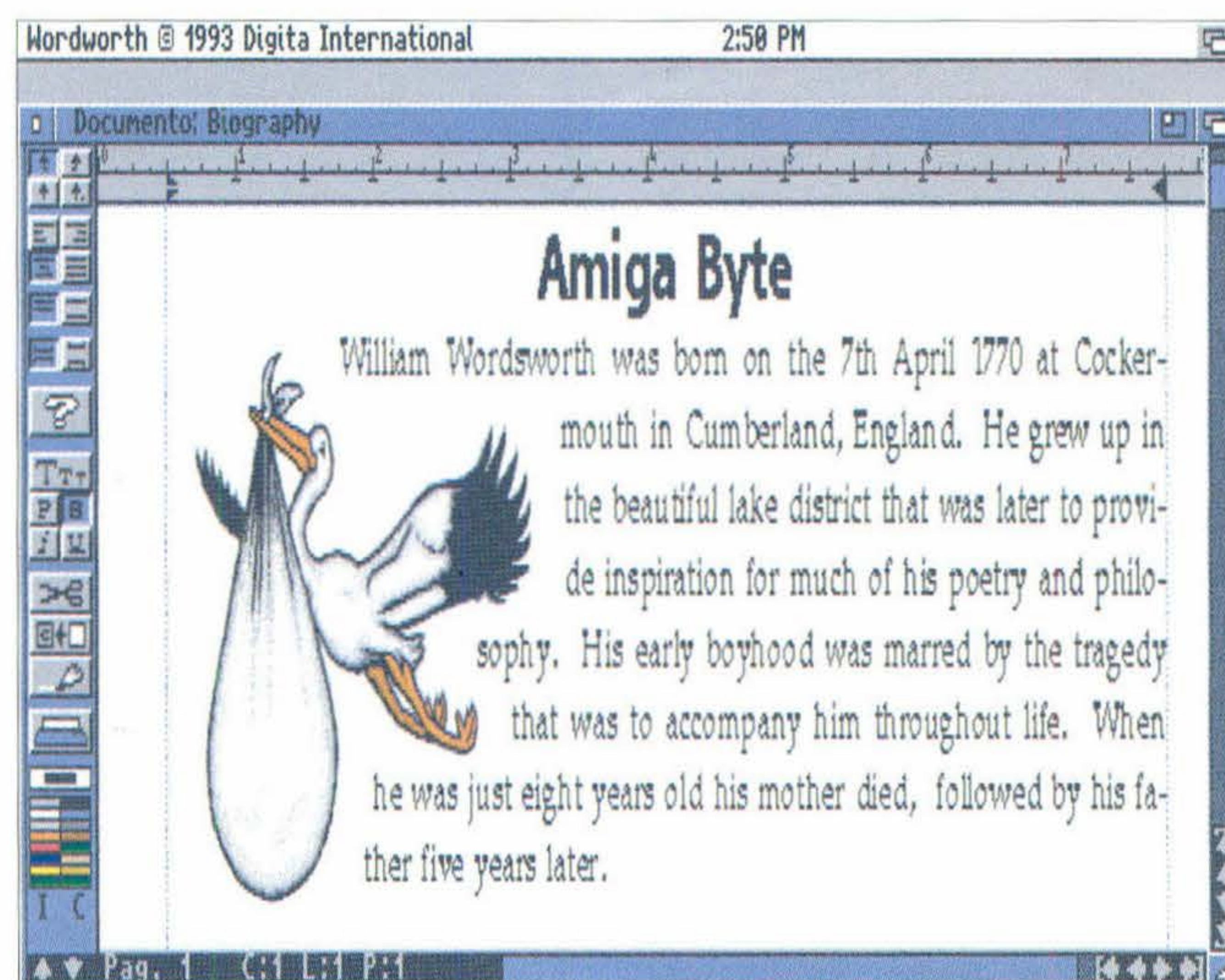
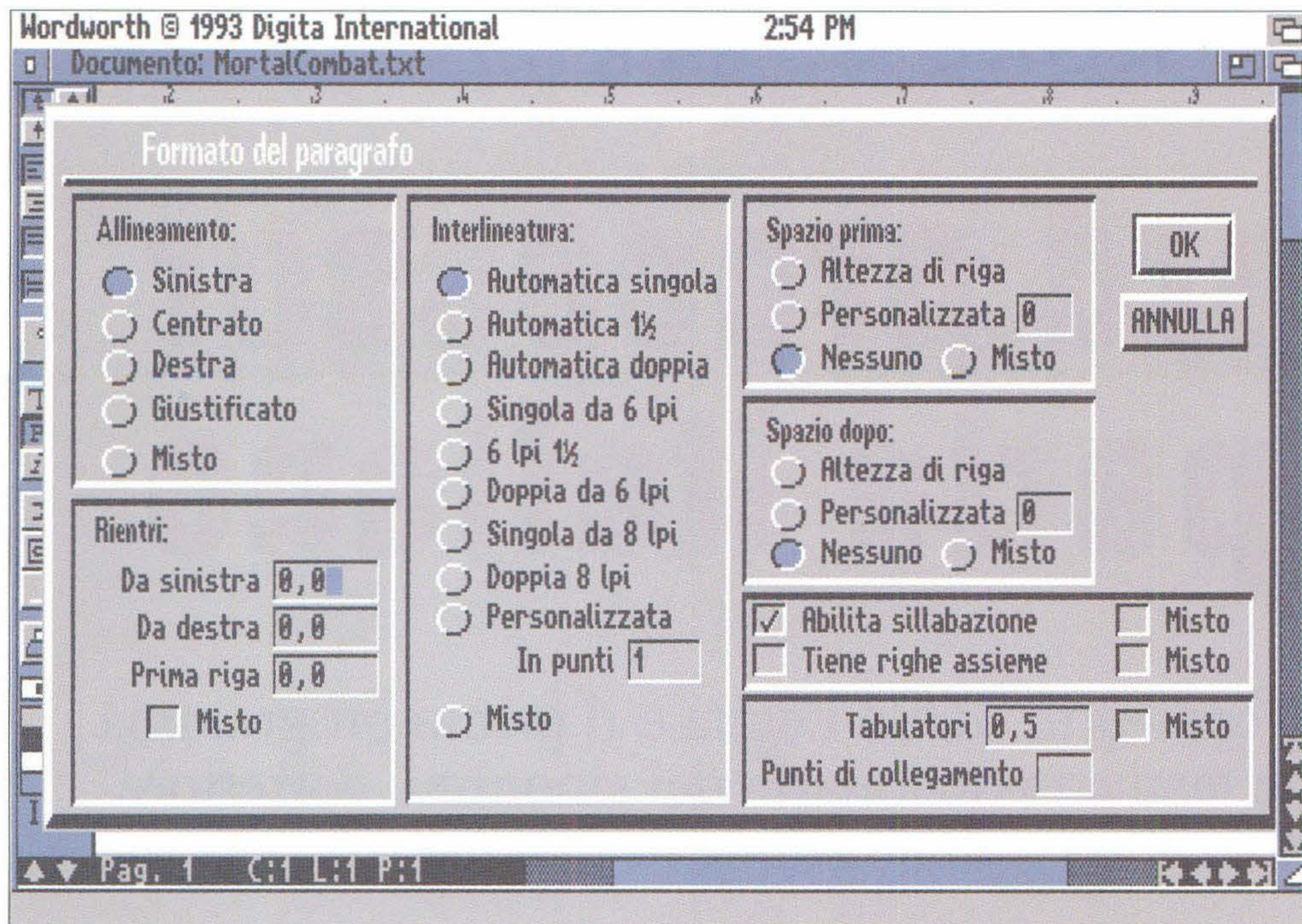
Visto il successo di quell'iniziativa, Commodore ha pensato bene di fare il bis quest'anno e di offrire agli acquirenti di Amiga 1200 una confezione chiamata "Desktop Dynamite Pack". Anche in questo caso il pezzo forte di questa offerta è rappresentato da un word-processor: ma siamo lontani anni luce dal primitivo "Scrivere" al quale accennavamo poco sopra.

Grazie ad un accordo con l'inglese Digita International, ed in collaborazione con il distributore italiano ComputerLand, il pacchetto contiene una nuova versione (denominata "Special Edition") del celebre word processor "**Wordworth**"; oltre ad offrire il pieno supporto del chipset AGA e dei font strutturati AGFA Compugraphic, la peculiarità di questo nuova versione di "Wordworth" è rappresentata dalla totale nazionalizzazione del prodotto: non soltanto il programma e la manualistica sono stati tradotti **in italiano**, ma anche il dizionario dei sinonimi, il correttore ortografico e le funzioni di sillabazione sono state implementate nella nostra lingua.

Il successo di questa versione di "Wordworth" ha spinto la Digita ad intraprenderne la commercializzazione separata per permettere anche a coloro che non hanno acquistato il "DeskTop Dynamite Pack" di procurarsene una copia; la versione inclusa con Amiga 1200 funziona infatti soltanto su quel computer o su Amiga 4000, mentre quella venduta singolarmente (al prezzo di lire 151.000, IVA inclusa) può essere installata su qualsiasi Amiga dotato di Kickstart 2.0 o superiore e di almeno 1,5 mega di memoria.

Qualsiasi utilizzatore di Amiga può così permettersi il lusso di utilizzare ora un word processor grafico a 256 colori in versione completamente italiana, grazie all'implementazione di un dizionario dei sinonimi Collins/Zanichelli. E questa è solo la più "succosa" fra le tante caratteristiche di "Wordworth" che cercheremo insieme di scoprire nel corso di questo articolo.

UN MANUALE DEGNO DI QUESTO NOME

Il software è contenuto in quattro dischi: "Wordworth", che contiene il programma vero e proprio, lungo circa mezzo mega;

Tramite questa finestra si imposta il layout del documento: il formato della pagine, la spaziatura, il tipo di formattazione e se attivare o meno la sillabazione automatica secondo le regole grammaticali italiane.

"WWSystem", disco di sistema usato per l'installazione; "Afga Fonts", contenente gli omonimi font; ed infine "WWSpell", con i dizionari. Tutti e quattro i dischi debbono venir installati per poter essere impiegati, non importa se su hard disk o su floppy.

La procedura, non molto lunga, è svolta in tutta tranquillità grazie dall'ormai affidabilissimo "Installer" della Commodore incluso nel primo disco, che installerà i dati sui floppy o sulla partizione di hard disk specificata, occupando circa 3 MB di spazio (librerie e font inclusi).

Coloro che si chiedessero da dove deriva il nome del programma non dovranno fare altro che caricare uno dei documenti dimostrativi forniti nel pacchetto, contenenti alcune note biografiche sul quasi-omonimo poeta inglese William Wordsworth (1770 - 1850).

Completano la confezione la scheda di registrazione ed il manuale; la prima dà diritto al supporto tecnico, che consiste in un recapito postale, e in un hotline telefonica o via fax o ancora tramite una BBS con aree specializzate riservate agli utenti Digita.

Il secondo è uno splendido manuale di 160 pagine che, tramite immagini chiare ed un testo schematico, spiega esaurientemente come impiegare al meglio il software.

Ogni argomento è trattato in modo approfondito senza pedanteria, facilitando un apprendimento graduale "sul campo", senza che sia necessario dover studiare tutto il manuale prima di metter mano al programma. È utile segnalare infine che le prime trenta pagine sono dedicate ad un tutorial che, pur non essendo esageratamente vasto, riesce a spaziare su tutte le caratteristiche principali di "Wordworth".

LO SCHERMO DI WORDWORTH

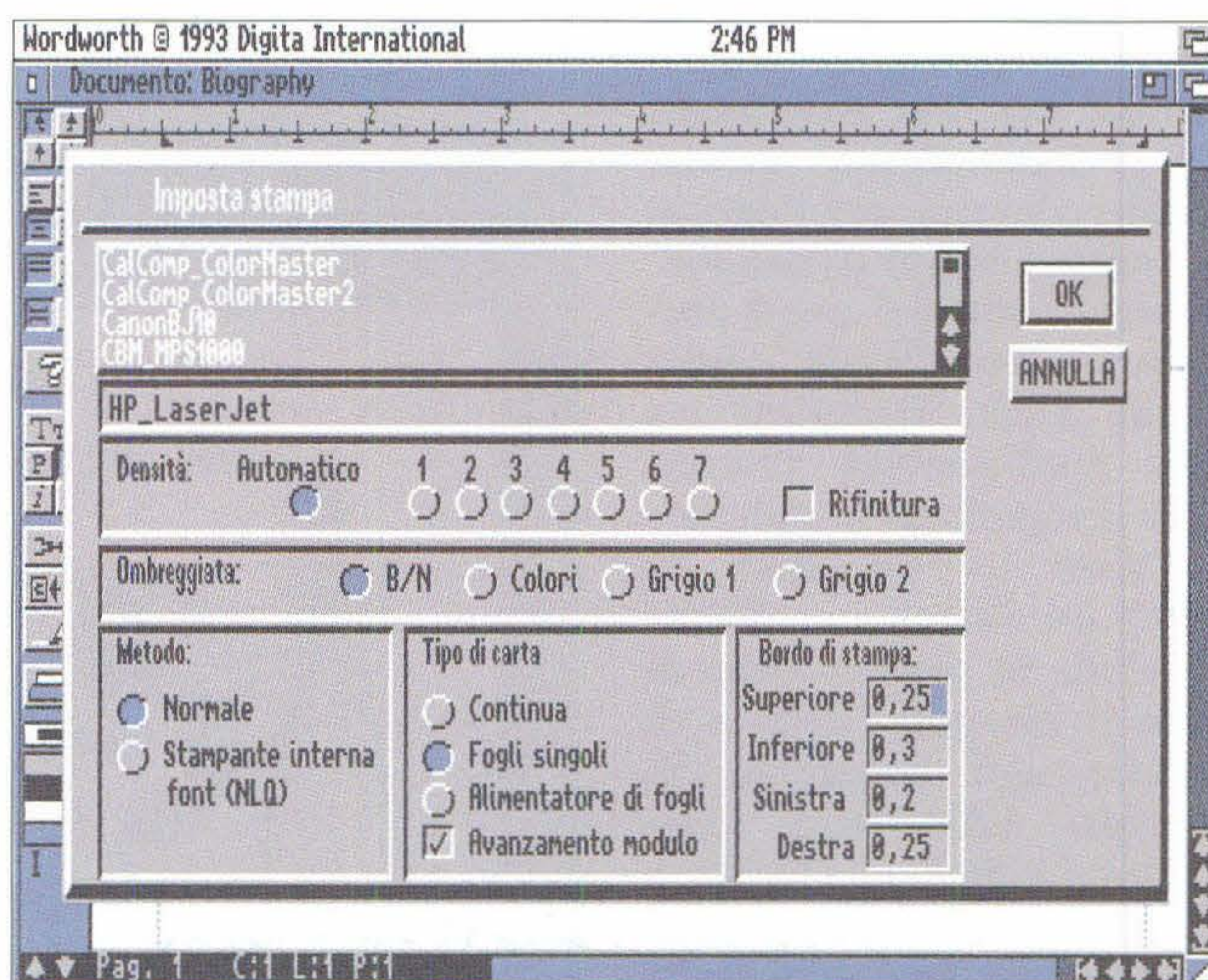
Al caricamento del programma ci si imbatte in una pecca di "Wordworth" il quale, andando ogni volta a leggere i tipi di carattere disponibili nella directory *Fonts:*, costringe anche i possessori di hard disk a sottostare a tempi di carica abbastanza lunghi (circa una quarantina di secondi) nel caso di directory molto affollate.

Lo schermo principale è formato dalla barra del titolo (quella dei menu, per intenderci) che include anche l'ora in formato anglosassone; sotto la barra si trova una vera e propria finestra con tanto di gadget di chiusura, di riposizionamento e di scorrimento, all'interno della quale vi è lo spazio destinato al testo.

Le frecce di scorrimento sono di due tipi: quelle normali consentono al cursore di avanzare di una posizione/carattere, le altre portano automaticamente ai margini del documento, sia ai margini orizzontali che a quelli verticali.

Ci sono financo una freccia per spostarsi fra le varie pagine, nonché tre indicatori che precisano le coordinate del cursore rispetto a pagina, colonna, riga e carattere!

LA GUIDA

Sul lato sinistro abbiamo una barra strumenti (eliminabile) dotata di ventidue pulsanti corrispondenti ad altrettanti comandi dei menu a tendina: partendo dall'alto troviamo quattro tasti dedicati ai tabulatori, altri quattro necessari invece all'allineamento del testo (a destra, a sinistra, centrato o giustificato), due destinati al tipo di interlinea (singola

"Wordworth" utilizza driver per stampanti personalizzati, che offrono prestazioni migliori di quelli standard.

o doppia), e due per la spaziatura tra paragrafi.

L'icona successiva, quella con il punto di domanda, permette invece di accedere alla **Guida**, altra novità di questa versione di "Wordworth": non il solito help on-line in inglese, ma un vero e proprio mini-manuale con 61 paragrafi in italiano, con il quale addentrarsi più agevolmente nel programma. La guida può essere richiamata anche con l'omonimo comando dal menu **Wordworth**, premendo il tasto **Help**, nonché con la combinazione **Shift-Help** se si vuole tornare subito all'ultimo capitolo consultato.

Se invece non si fosse sicuri dell'argomento di appartenenza di un determinato tasto, basterà premere la combinazione **Alt destro + Help**: il puntatore del mouse si trasformerà in un punto di domanda e, clickando sul pulsante giudicato "oscuro", la guida si aprirà direttamente sul capitolo relativo a quel tasto.

I DRIVER DI STAMPA

Immediatamente sotto l'icona con il punto di domanda ne troviamo una contrassegnata da tre "T" di diverse dimensioni: si tratta dell'icona relativa alla scelta dei font (ne parleremo più approfonditamente nell'ambito del menu **Formato**) che ha altri quattro pulsanti collegati, utili per definire lo stile del carattere (normale, grassetto, corsivo o sottolineato).

Tralasciando i tre successivi tasti per tagliare (forbici), per copiare e per incollare, che esamineremo nell'ambito del menu **Modifica**, notiamo che l'ultima icona disponibile è stata dedicata alla stampante, quell'aggeggio infernale dal quale dipendono le nostre velleità di futuri scrittori.

La qualità di stampa è uno dei punti forti di "Wordworth": sono infatti quasi trecento i modelli di stampante che, in un modo o nell'altro, possono ricevere un'impostazione personalizzata da parte del programma.

Non aspettatevi però, per questo, una directory *Printers* enorme: solo alcune macchine hanno bisogno di un file specifico, le altre si rifanno a dei driver generici, tenendo conto delle singole caratteristiche, tutte contenute in un file dal quale "Wordworth" può ricavare le informazioni necessarie.

Alcune stampanti hanno ricevuto un trattamento di favore: parliamo della popolare Canon BJ10e, delle HP DeskJet 500 e LaserJet, delle Epson LQ1000 e LQ2500, senza tralasciare altri grossi nomi quali Star, Nec e Panasonic.

Nel caso di queste stampanti è infatti possibile utilizzare i loro font residenti direttamente sul proprio Amiga in modo da ottenere un reale WYSIWYG ("ciò che vedi è ciò che ottieni") e rendersi conto di come sarà il risultato finale; per non dire dell'aumento della qualità e della velocità.

Si ottengono buone stampe a colori, in bianco e nero o con scala di grigi, con densità variabile: tramite l'attivazione dell'opzione **Rifinitura** la stampa si rallenta notevolmente ma il risultato estetico migliora ulteriormente.

"Wordworth" può utilizzare anche i driver di stampa forniti con il Workbench, ma per ottenere risultati migliori occorre usare quelli inclusi nel pacchetto e copiati durante la procedura di installazione. Questi driver sono però specifici di "Wordworth" e non possono pertanto essere utilizzati da altri programmi.

Tra i diversi altri comandi relativi alla stampa, segnaliamo sia quelli che forniscono la possibilità di avere un'**anteprima** di tutto il documento impaginato, sia un'opzione che torna molto utile nel caso si debbano realizzare lettere ed inviti personalizzati con indirizzi diversi: è la classica funzione di *mail-merge*, che viene svolta dal comando **Unione** prelevando le informazioni necessarie da un apposito database, a condizione che il file sia in formato "Mailshot Plus" (un programma dedicato della Digita), "SuperBase", Ascii o DIF (Database Interchange Format).

Importare immagini in formato IFF e far scorrere il testo intorno ad esse è molto semplice; clickando due volte su un'immagine appare il requester con le opzioni.

A SPASSO FRA I MENU

Ben sei sono i menu a disposizione in "Wordworth", con 63 comandi tutti (o quasi) abbreviati con combinazioni di tasti. Tra le altre particolarità, da segnalare la possibilità di passare fra vari documenti aperti semplicemente selezionandoli dal menu **Progetto**, nel quale vengono inseriti automaticamente al momento dell'apertura.

Il menu **Modifica** contiene i comandi necessari alle operazioni di *Cut & Paste* (taglia e incolla), ed

include due utili opzioni aggiuntive: il salvataggio sotto forma di file della porzione di test o selezionata, e la selezione rapida dell'intero documento, importante nel caso si voglia provare un'impaginazione con font diverso.

Al menu **Formato** sono legate le scelte di formattazione dei paragrafi con i vari tipi di centratura, di interlinea e di spaziatura; è inoltre possibile inserire testo al di sotto (pedice) o al di sopra (apice) della normale riga.

All'interno dello stesso menu troviamo la gestione dei font, decisamente completa in ogni suo particolare: oltre che gli eventuali font stampante e quelli standard Amiga, è infatti possibile utilizzare i font strutturati Agfa Compugraphic (noti anche come Intellifont), creando la grandezza prescelta al momento e controllandone il risultato nella finestra di visualizzazione.

I FONT PROFILO

Durante l'installazione vengono copiati quattro font Agfa, ma sono disponibili separatamente tre raccolte di font per soddisfare anche i palati più esigenti; trattandosi inoltre di font in un formato ormai molto diffuso su Amiga (lo stesso adottato ad esempio anche da "Professional Page"), non risulta difficile ampliare in breve tempo la propria dotazione di caratteri.

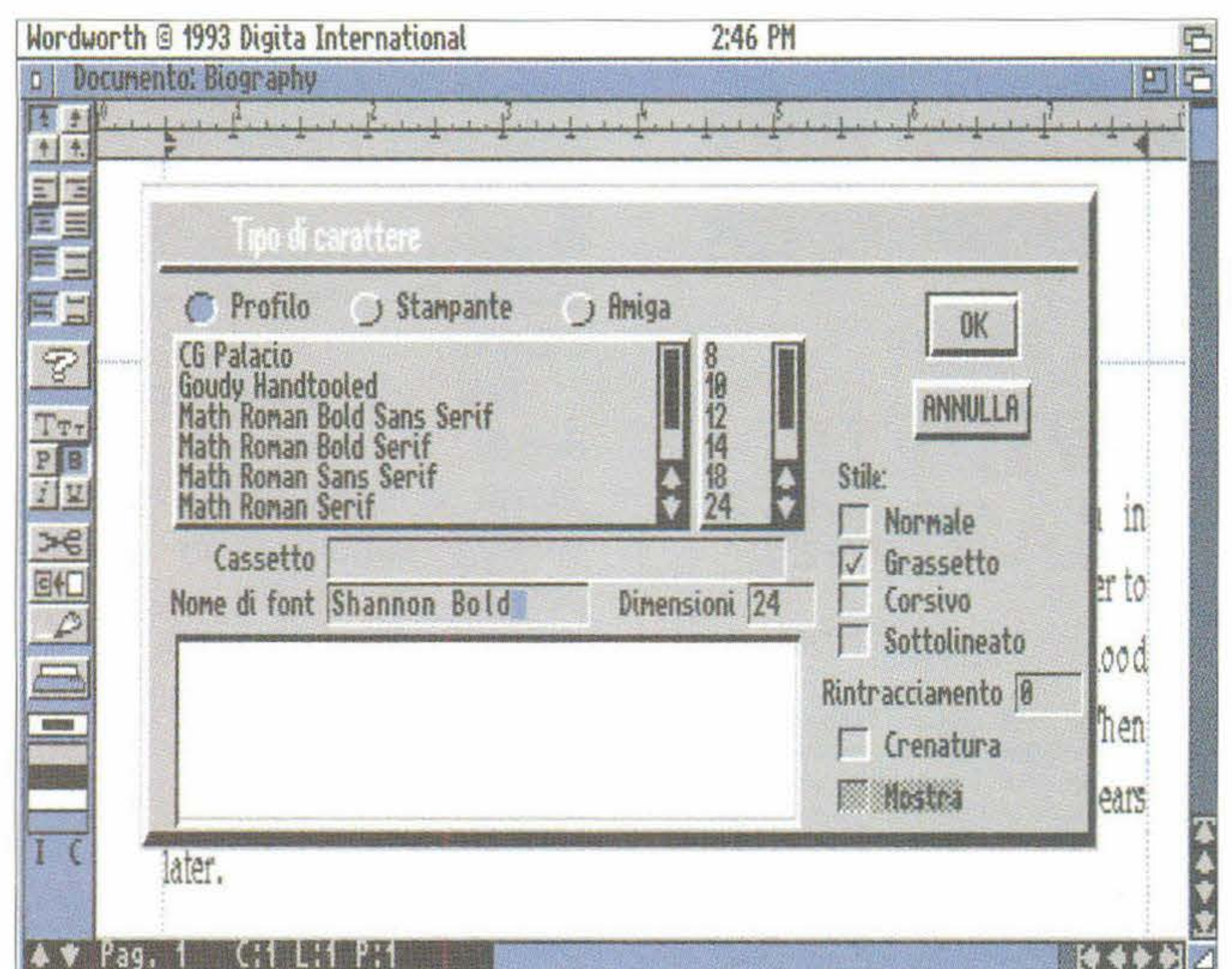
Ricordiamo infatti che, al contrario di quelli bitmap, i font strutturati (noti anche come font *outline* o *profilo*) mantengono inalterate le loro caratteristiche anche se vengono ingranditi o ridotti a piacere. Essi vengono quindi visualizzati e stampati alla massima risoluzione e qualità consentita dal dispositivo di output.

Il loro vero unico inconveniente (ma in generale il problema colpisce quasi tutti i word processor *WYSIWYG)* risiede nella quantità di memoria utilizzata: su di un Amiga 1200 standard, già utilizzando più di quattro colori si notano rallentamenti nell'aggiornamento dello schermo.

Se si volesse poi creare un documento con immagini a 256 colori, con più font profilo diversi, con impaginazione a più colonne, etc... beh, allora sarà meglio chiudere il Workbench (sognandosi cioè il multitasking) o, meglio ancora, munirsi di una buona espansione di memoria.

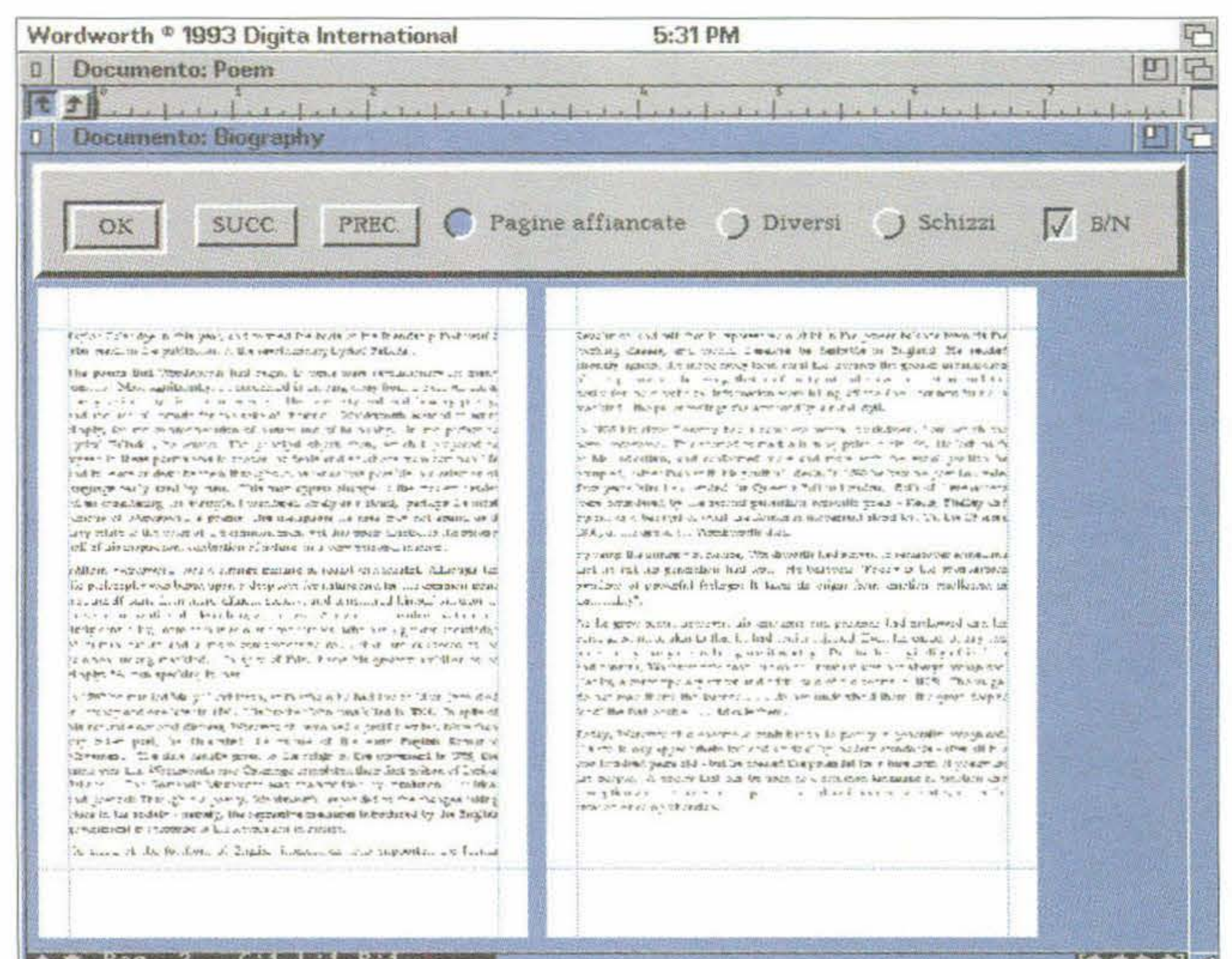
Per venire incontro a noi poveri mortali la Digita ha però estratto dal suo cilindro magico un accorgimento che, pur non avendo nulla di geniale, può far risparmiare ai meno esigenti qualche centinaio di biglietti da mille.

Scegliendo infatti **Schermo rapido** dal menu **Wordworth**, è possibile convertire a video tutto il documento in un solo unico font bitmap, il più classico Topaz, permettendo un veloce update e senza dispendio di memoria.

Attenzione però: "Wordworth" si ricorderà perfettamente del tipo di font e degli stili impiegati, e riconvertirà il tutto al momento della stampa o della memorizzazione. Potrete dunque egualmente lavorare su di un grosso documento e decidere il layout grafico del testo solo alla fine, prima di azionare la vostra delicatissima stampante laser (o inkjet che sia).

"Wordworth" supporta i normali font bitmap Amiga, i font outline (profilo) Agfa Compugraphic ed i font interni della stampante specificata tramite il setup di stampa.

LA GESTIONE DEL DOCUMENTO

Tramite il menu **Documento** è possibile accedere ad un esauriente numero di opzioni per configurare a piacere il nostro capolavoro letterario: si possono scegliere tutti i tipi di margine possibili, svariati formati di pagina oltre che quello personalizzato (A3, A4, A5...), il numero di colonne dell'impaginazione ed il margine fra di esse.

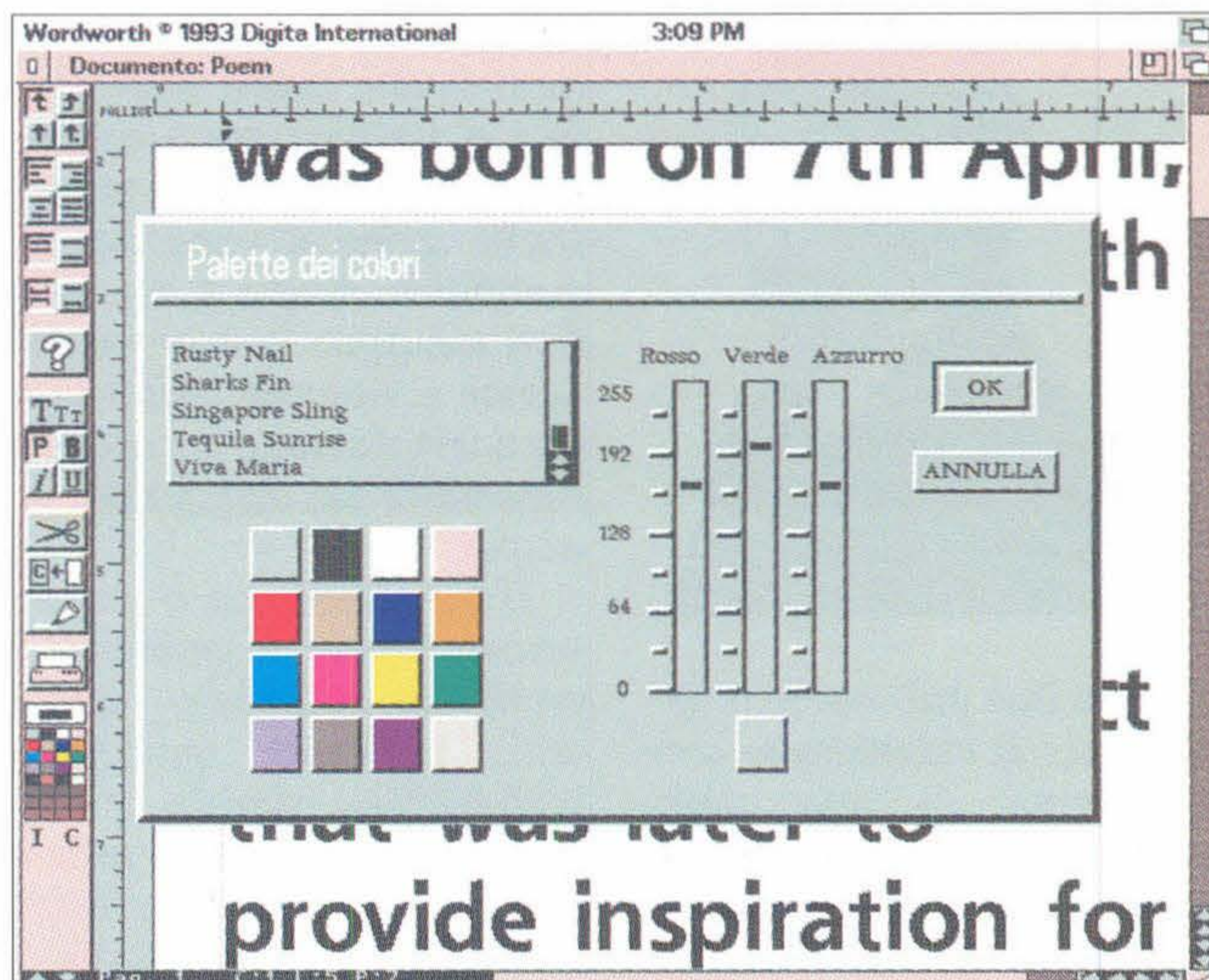
Ovviamente l'unità di misura con la quale vengono visualizzate le informazioni è a discrezione dell'utente, che può decidere tra centimetri, pollici, pixel e punti, tanto per dirne alcune. In ogni pagina è possibile inserire sia un'intestazione (header) che un piede (footer), che può contenere data, ora e numero di pagina, ognuno con un formato configurabile a piacere: prima il giorno e poi il mese o viceversa; ore e minuti nel modo anglosassone (AM-PM) o europeo; numeri arabi o romani. Se poi non ricordassimo con quale combinazione di tasti si può ottenere qualche strano carattere (ad esempio "ß", "°"

La funzione Anteprima fornisce un utilissimo preview di stampa per vedere l'aspetto finale del documento.

oppure "©"), esiste un comando apposito che visualizza tutti i possibili caratteri digitabili dalla propria tastiera: basta clickare su quello richiesto, ed il gioco è fatto.

Tra gli altri comandi degni di nota di questo menu vi sono quelli per inserire interruzioni nella pagina o nella colonna; quello che visualizza i caratteri nascosti come i fine-paragrafo (¶) o i tabulatori; e, infine, una finestra che mostra informazioni sul documento aperto, comprensiva di una serie di statistiche che vanno dal numero di parole a quello dei paragrafi, dal numero delle righe a quello dei caratteri.

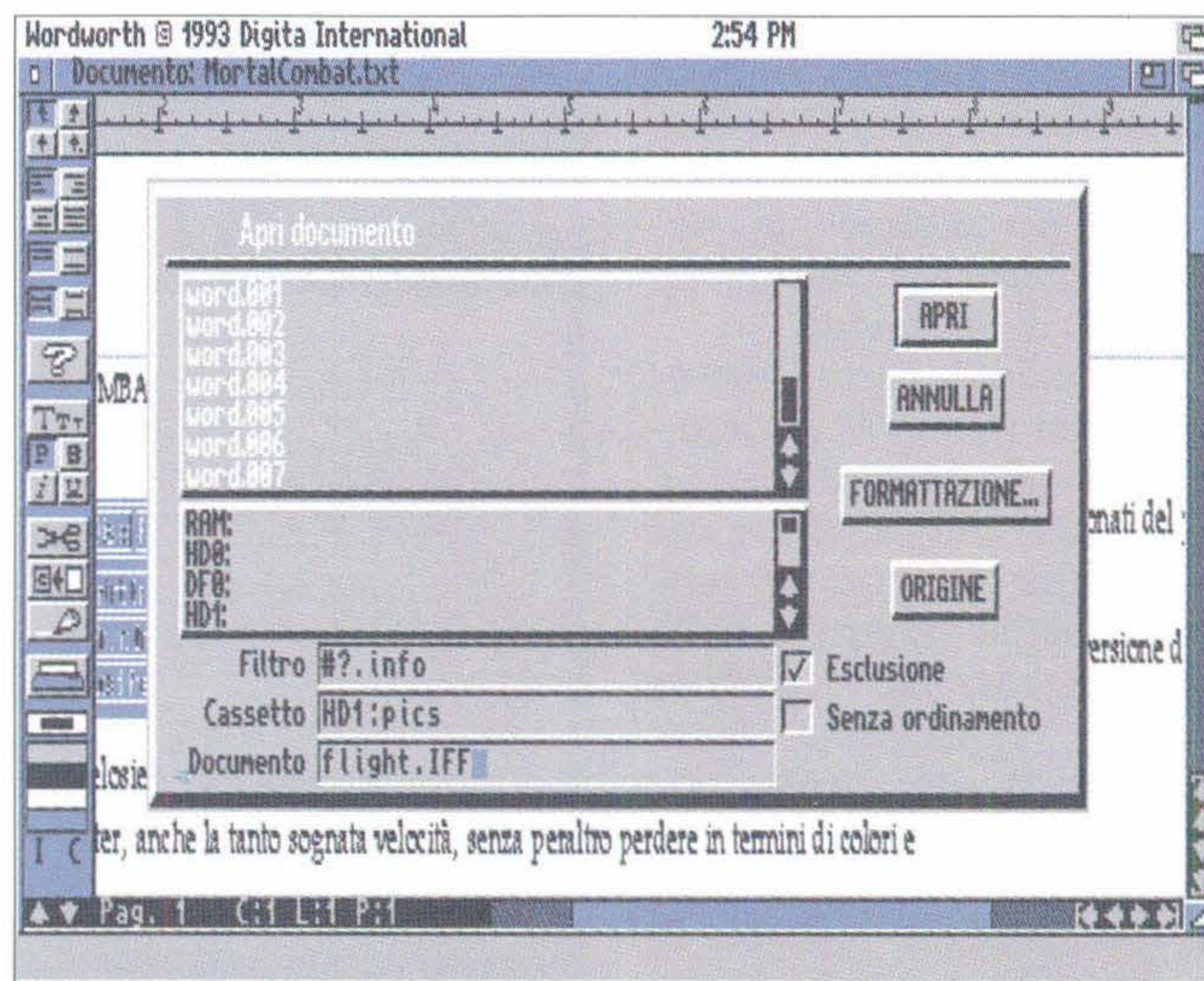
IL SUPPORTO GRAFICO

È tramite il comando **Preferenze** che possiamo scegliere la modalità di schermo ed il relativo numero di colori visualizzati da "Wordworth"; dopo aver fatto questo editeremo la palette in modo da avere un diverso layout del programma.

Il requester mette a disposizione 24 combinazioni di colori predefinite, tutte con nomi molto esotici che dovrebbero abbinarsi alle sfumature scelte (molto rilassante, a nostro avviso, è "Manhattan", soprattutto in caso di lavoro ininterrotto). Ogni colore può poi essere editato con le tre classiche barre RGB.

Durante la stesura del testo, per scegliere il colore con cui va digitato un particolare periodo è sufficiente clickare sul colore stesso nella casella palette della barra strumenti, operazione che diventa complessa se usiamo più di 64 colori, data la limitatezza dello spazio a disposizione. Anche il supporto per le immagini è completo: è possibile caricare qualsiasi file IFF o HAM, "da 2 a 256000 colori", come fa notare orgogliosamente il manuale, sempre e comunque memoria permettendo.

Nonostante la guida interna al programma affermi che "Wordworth" riesce ad importare anche immagini in formato EPS, BMP e PCX, all'atto pratico il solo formato supportato è quello standard IFF: la Digita, interpellata in merito, ha ammesso la presenza di un errore della guida ed ha anticipato che il supporto di altri standard grafici è previsto per una release successiva.

Purtroppo il programma, al contrario di concorrenti come "Final Writer", non è quindi in grado di accettare grafica strutturata (file in formato EPS): aspettatevi perciò perdite di qualità se ingrandite e rimpicciolite più volte la stessa immagine. La Digita garantisce comunque un notevole sostegno agli utenti, mettendo a disposizione ben otto raccolte di clip art a colori ed in bianco e nero, per tutte le esigenze grafiche. Va infine ricordato che queste clip, non essendo altro che normali brush in formato IFF, possono es-

I colori dello schermo possono essere personalizzati tramite questo palette requester, oppure scelti tra 24 riposanti combinazioni predefinite.

Il requester dei file: il gadget *Formattazione* non deve trarre in inganno, essendo riferito al formato del testo.

sere impiegate anche da altri applicativi Amiga come "Deluxe Paint", "Scala" o "Page Stream".

Tra le opzioni relative all'immagine si può scegliere se rendere il colore zero opaco o trasparente, che tipo di flusso di testo impiegare e che tipo di **collegamento** (*hotlink*) creare tra il file grafico e "Wordworth".

È infatti possibile sia inserire definitivamente l'immagine nel documento che creare un collegamento diretto: l'immagine potrà essere modificata in un programma di pittura, ed ogni volta che verrà aperto il documento "Wordworth" andrà a leggere l'immagine, che nel frattempo sarà stata manipolata a piacere, nel cassetto di appartenenza.

ORTOGRAFIA E SINONIMI

Tutta la parte del programma dedicata al controllo del testo appena redatto è compresa nel menu **Utility**: oltre ai vari comandi di ricerca stringa e di sostituzione (è possibile cambiare anche il tipo di font), individuiamo quello preposto a sillabare le parole (per non mandarle interamente a capo se oltrepassano i limiti) e quello destinato al controllo ortografico. Optando per quest'ultimo, ogni parola verrà esaminata non appena scritta, per verificare che non sia ripetuta a breve distanza e che sia corretta secondo quanto riportato nei due dizionari, quello definito dall'utente e quello Zanichelli.

Nel caso il riscontro dia esito negativo, apparirà un requester contenente sia la parola in esame che tutte le parole analoghe presenti nei dizionari; in questo modo sarà possibile cambiarla o, se corretta ed usata frequentemente, salvarla nel dizionario utente.

Un altro vantaggio è costituito dal dizionario dei sinonimi incorporato nel programma: in qualsiasi momento è possibile consultarlo per trovare un vocabolo più raffinato o meno banale da inserire; della parola in questione non vengono segnalati solo i sinonimi, con i quali è possibile fare una ricerca più approfondita semplicemente clickando su uno di essi, ma anche la sua funzione grammaticale, sia essa verbo, sostantivo od altro ancora.

I dizionari sono molto completi e, disponendo di memoria sufficiente per caricarli interamente in memoria, la ricerca dei termini è rapidissima: se si hanno a disposizione almeno 4Mb di Ram nel proprio Amiga, basterà trascinare l'icona dei dizionari dal dischetto (o dall'hard disk) nella Ram Disk per velocizzarne l'impiego. Se si effettuano modifiche al dizionario utente, sarò però in questo caso necessario compiere anche l'operazione inversa al termine del proprio lavoro e riportare il dizionario su disco, per evitare che le variazioni vadano perse spegnendo il computer.

La funzione Guida offre un aiuto immediato con la spiegazione, in italiano, di tutti i comandi ed opzioni di "Wordworth".

CONFIGURABILITÀ

Tramite un apposito requester di **Preferenze** è possibile personalizzare i settaggi di stampa, nonché il layout della pagina e del documento. Tra le opzioni più importanti va ricordata la possibilità di fare un salvataggio automatico del documento ad intervalli di tempo (default: ogni 15 minuti) per evitare di perdere tutto il proprio lavoro in caso di interruzione di corrente o reset del computer; si possono inoltre attivare o disattivare sia la barra strumenti che i righelli verticale ed orizzontale, che utilizzano preziosa memoria, nonchè le barre laterali di scorrimento.

Anche da queste piccole particolarità si nota il passo avanti compiuto dalla Digita rispetto alla prima versione del suo software: ormai "Wordworth" è un programma maturo, con caratteristiche che gli permettono di confrontarsi con gli altri giganti del word processing senza complessi d'inferiorità.

Naturalmente alcune ulteriori migliorie ci sarebbero piaciute: qualche strumento di disegno, la possibilità d'importare grafica strutturata e testi in più formati, la rotazione del testo e delle figure, senza dimenticare il supporto ARexx che ormai dovrebbe essere presente in ogni software che si rispetti.

È indubbio comunque che la facilità d'uso di "Wordworth" è unica, e che il dizionario in italiano, il correttore ortografico e la sillabazione rappresentano, per la stragrande maggioranza degli utenti, una vera manna.

Tutte queste caratteristiche, offerte ad un prezzo decisamente conveniente, fanno di "Wordworth" uno dei word processor più appetibili oggi sul mercato Amiga.

Tra le informazioni relative ad un documento sono disponibili anche interessanti statistiche sul testo.

Picasso II

Una soluzione a basso costo per potenziare le capacità grafiche di qualsiasi Amiga dotato di uno slot Zorro II.

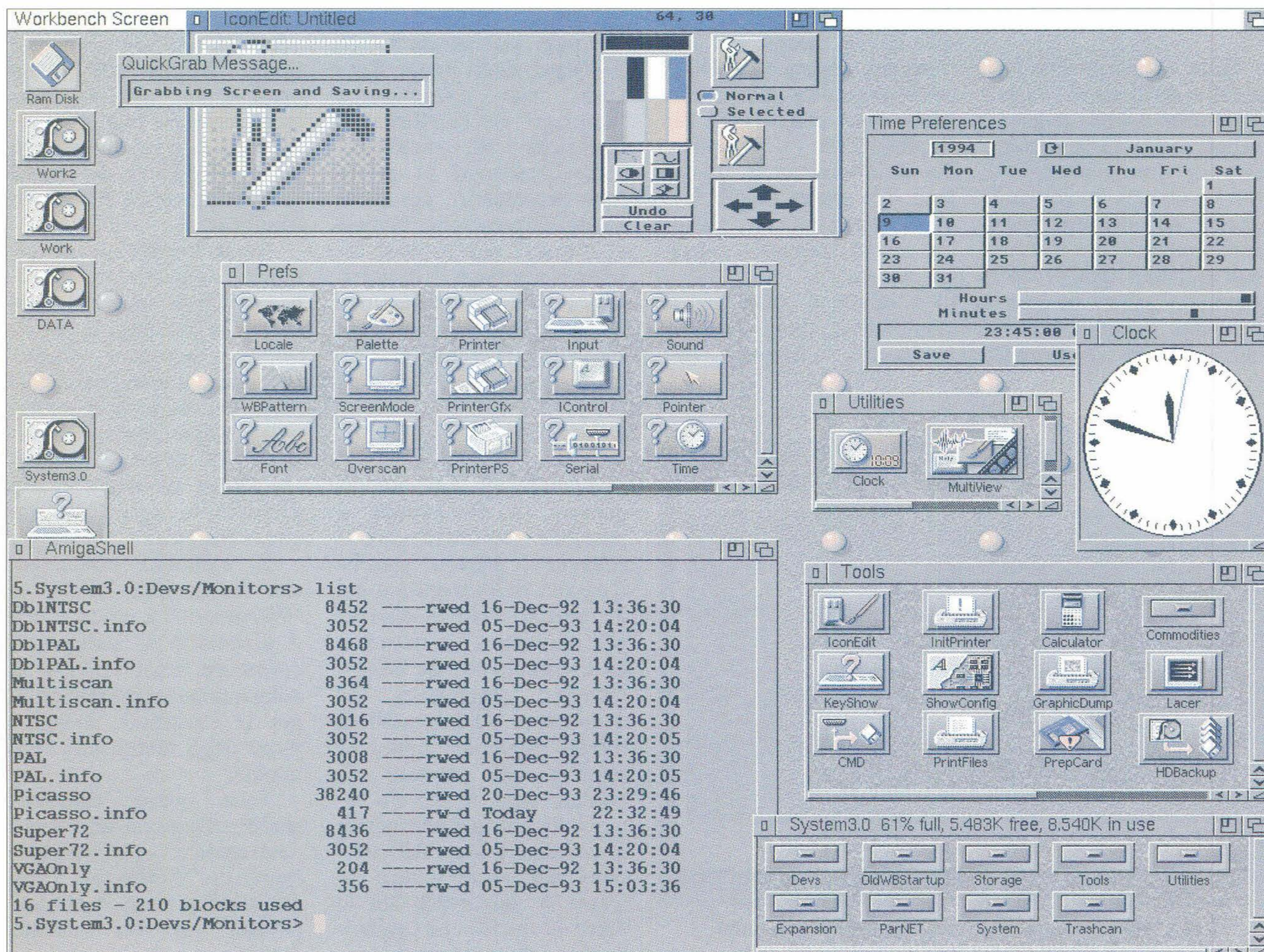
di LUCA MIRABELLI

Ormai da parecchi mesi, i possessori di Amiga (dal 2000 in su) insoddisfatti delle prestazioni grafiche del proprio sistema hanno a disposizione una serie piuttosto nutrita di schede grafiche. Tra quelle a più basso costo (Picasso-II, Merlin 2, EGS 28/24, Retina, Piccolo) le specifiche tecniche sono piuttosto simili, e a volte persino fuorvianti; l'unico modo per farsi un'idea precisa dei vantaggi che ciascuna di esse può offrire è una prova pratica.

Questo mese parliamo di "**Picasso-II**", attualmente la più economica tra le alternative sopraelencate, prodotta dalla ditta tedesca Village Tronic GmbH e distribuita in Italia dalla Euro Digital Equipment (Via Dogali 25, 26013 Crema - CR. Tel. 0373-86966).

Si tratta di una scheda basata sul chip **Cirrus Logic 5426**, ben noto in ambiente PC, attorniato da alcuni chip appositamente sviluppati per la connessione con il bus Zorro 2 (si tratta infatti di una scheda a 16 bit, contro i 32 bit di alcune delle concorrenti).

Schede di questo tipo, è bene ricor-

darlo, non utilizzano la chip-RAM del computer per contenere le pagine grafiche, ma sono dotate di RAM propria (1 o 2 Mb nel caso della Picasso). La possibilità di fare animazioni, dunque, è direttamente influenzata dalla velocità con cui il processore riesce ad accedere a questa RAM, e un bus a soli 16 bit potrebbe apparire a prima vista un handicap. In realtà, la maggiore velocità di un bus a 32 bit risalterebbe principalmente in compiti molto gravosi quale l'animazione a 16 milioni di colori, attualmente ben al di fuori della portata dell'utente medio.

Sul retro della scheda sono presenti due connettori di tipo VGA: uno serve per il monitor, mentre al secondo si connetterà (con l'apposito cavo in dotazione) l'uscita video del computer. Segnaliamo che i possessori di A2000, che non dispone di uscita video con connettore VGA, dovranno procurarsi separatamente un adattatore Commodore 390682/01 (o similare) per poter realizzare il collegamento passante.

Appositi relé provvederanno in maniera automatica alla commutazione tra le due sorgenti video ogni volta che si passa da uno schermo Amiga a uno Picasso e viceversa.

L'INSTALLAZIONE

Il software in dotazione sfrutta pienamente la possibilità, presente solo nei Kickstart più recenti (dal 3.0 in avanti) di aggiungere nuovi modi video al display database di sistema; nonostante ciò, resta compatibile con tutti i sistemi operativi a partire dal 2.0. In altre parole, con il Kick 3.0 programmi come "ScreenMode", "Term", "Final Writer" e molti altri proporranno anche i modi grafici Picasso per l'apertura del loro schermo, mentre agli utenti meno aggiornati o in possesso di Amiga non nuovissimi toccherà un minimo di lavoro supplementare.

Ma quali sono queste benedette nuove risoluzioni? Vi invitiamo a fare riferimento alla tabella pubblicata in queste pagine. Come si può notare, la massima risoluzione possibile dipende dalla quantità di RAM montata sulla scheda, e dalla massima frequenza di scansione orizzontale supportata dal monitor che stiamo utilizzando. I modi grafici standard Amiga hanno una frequenza di circa 15 KHz, quelli deinterlacciati (come il DBLPAL di A4000 o l'uscita VGA di A3000) viaggiano a circa 31; le risoluzioni Picasso si estendono fino a **64 KHz**. Purtroppo non esiste attualmente in commercio un monitor capace di visualizzare una gamma così ampia di frequenze; chi avesse necessità di vederle tutte dovrà rinunciare alla connessione passante ed utilizzare due monitor separati.

Abbiamo provato una scheda equipaggiata con 2 Mb, montandola su A4000/040, con due monitor differenti: un Commodore 1960 (scansione da 15 a 31 KHz) e un ADI MicroScan 4G (da 31 a 64 KHz).

L'installazione della scheda avviene senza particolari problemi, se si eccettua il fatto che entrambi i connettori sul retro sono femmine e non c'è nulla (manuale a parte) che permetta di distinguere l'uscita monitor dall'ingresso Amiga.

Grazie all'"Installer" di Commodore (utilizzato ormai anche dai dischetti di AmigaByte e quindi noto alla maggioranza dei nostri lettori), il software di sistema viene installato in

I programmi ben scritti (in questo caso "Term 3.4") propongono automaticamente i modi grafici Picasso tra le varie alternative.

PICASSO II - MASSIME RISOLUZIONI SUPPORTATE

Risoluzione	*Numero di colori* *1Mb Ram*	*2Mb Ram*	*Freq. Orizzontale. Monitor (KHz)*
640x480	256 64000 16M	256 64000 16M	38
800x600	256 64000 16M	256 64000	38
1024x768	256 64000	256	38(i), 50
1120x832	256 64000	256	57
1152x900	256	256	57
1280x1024	16	256	50(i)

La tabella riporta le risoluzioni supportate dal driver. Nella terza colonna compare la frequenza massima che il monitor deve supportare per visualizzare quella risoluzione. - (i)=interlacciata.

La frequenza di quadro (verticale) varia da 60 a 82 Hz circa, a seconda della modalità utilizzata e delle caratteristiche del monitor.

RTG

Delle molte sigle incomprensibili che circondano l'utente alle prime armi, "RTG" è destinata a divenire una delle più significative. E' l'acronimo di "Re-Targetable Graphics", ovvero "Grafica Redirezionabile"; si tratta di un meccanismo, annunciato ormai da tempo e atteso per il Kickstart 4.0, per rendere la libreria grafica di sistema totalmente indipendente dall'hardware utilizzato.

Per rendere più chiara la faccenda, sarà utile un esempio: quando impartiamo il comando di stampa nel nostro word processor preferito, questo può tranquillamente ignorare quale marca e modello di stampante sia collegata al computer; è compito dell'apposito "driver" (modulo di gestione), da noi stessi installato nel sistema assieme alla stampante, tradurre le richieste del software in comandi comprensibili da quel particolare dispositivo.

Quando l'RTG sarà adottata nel sistema operativo di Amiga, ci saranno i driver anche per le schede grafiche (oltre naturalmente a uno per il chipset montato in fabbrica); basterà selezionare il driver appropriato, e tutti i programmi potranno funzionare su qualsiasi scheda senza nessun particolare accorgimento. La "Picasso-II" è oggi la più vicina ad un simile meccanismo di funzionamento, ma l'adozione da parte di Commodore renderà il tutto ancora più veloce, affidabile ed invisibile.

I vantaggi non finiscono qui: poiché corre voce (ed è una voce molto autorevole: Dave Haynie, responsabile dello sviluppo hardware dei futuri Amiga) che già dalla prossima generazione i modelli di fascia alta disporranno di un bus PCI ad altissime prestazioni, superiore allo Zorro 3 ed attualmente adottato dai PC Pentium, si potranno utilizzare le future schede grafiche per PC (con costi sicuramente inferiori) a patto di ottenere il driver opportuno. Proprio come accade oggi con le stampanti.

modo rapido e indolore. E' più che raccomandato un hard disk, o vi toccherà installare il software su tutti i dischetti con i quali avviate la macchina.

Come per magia appariranno nuove librerie in SYS:Expansion/, SYS:Libs e (se usate una versione 2.1 o superiore di Workbench) un nuovo monitor in DEVS:Monitors/, oltre ad un programma di utilità (**ChangeScreen**) per convincere anche i software più schizzinosi ad aprire il loro schermo in una modalità a piacere, anche sotto 2.0.

Se il nostro monitor è capace di visualizzare le frequenze più elevate, da Workbench richiamiamo "Informazioni" sull'icona della Village.library, e aggiungiamo il parametro MONITOR=64KHz. Un doppio click su "ScreenMode", un respiro profondo, ed ecco il Workbench nello splendore dei 1024x768 non interlacciati a 256 colori. Le scritte in Topaz 8 sono quasi illeggibili sul nostro 15 pollici; occorre utilizzare monitor più grandi o, meglio ancora, software in grado di operare con font di dimensioni a piacere.

LA COMPATIBILITÀ

Proviamo qualche pacchetto in grado di funzionare normalmente sullo schermo Workbench: "Final Writer", "Art Expression", "PageStream 2" e "TypeSmith", messi di fronte alla nuova risoluzione, non fanno una piega e sembrano stati scritti appositamente. La velocità è nettamente superiore a quella del chipset di sistema, nonostante il maggior numero di punti presenti sullo schermo, e sessioni di lavoro prolungate non evidenziano alcun problema di compatibilità.

Incoraggiati dai risultati ottenuti, chiediamo a "Term" e al solito "Final Writer" di aprire il loro schermo in una risoluzione Picasso; anche in questo caso nessun problema.

Gli schermi Picasso sono screen Intuition a tutti gli effetti; possono essere spostati in su e in giù con il consueto sistema "a tendina", e sono dotati del loro bravo gadget di profondità per deciderne la priorità. E' talmente facile abituarsi a lavorare in altissima risoluzione, che il ritorno ad Amiga può essere uno choc.

La difficoltà aumenta: ora, con l'ausilio di "ChangeScreen", proveremo ad imporre schermi Picasso a programmi che nulla conoscono all'infuori della risoluzione per cui sono stati pensati. I risultati sono per certi versi incoraggianti (alcuni pacchetti, come "Imagine", aumentano effettivamente la risoluzione dell'editor consentendo di lavorare con molta più precisione), per certi versi inutili (molti pacchetti, i più vecchi, mantengono fisse le dimensioni della pagina grafica e il risultato è uno sconcertante riquadrino in alto a sinistra) e per certi versi deludenti.

L'emulazione Intuition non è ancora abbastanza perfezionata da far funzionare quei programmi (generalmente di grafica, come "DeluxePaint" e "Brilliance") che utilizzano più schermi sovrapposti. Il caro (vecchio) "DPaint 4.5 AGA" si spinge addirittura a proporre spontaneamente le risoluzioni Picasso, salvo poi pentirsi nel caso ne venga effettivamente scelta una, rinunciare a disegnare parte dell'interfaccia, e piantarsi al primo tentativo di disegnare qualcosa.

SUPPORTO SOFTWARE

All'estremo opposto, non manca il software in grado di trarre vantaggio dalle caratteristiche della scheda che il sistema operativo non è in grado di sfruttare, prima tra tutte la grafica true-color in 65000 (16 bit) e 16 milioni (24 bit) di colori. I dischetti in dotazione comprendono driver per i programmi più diffusi ("ImageFX", "ADPro", "Real3D 2.0"; ma l'elenco si allunga continuamente), con i quali si può scatenare tutta la potenza del chip Cirrus Logic.

Qualche nota per chi conosce i pacchetti appena nominati: il driver per ADPro è naturalmente un "Saver", quello per ImageFX è di tipo "Render" (il "Preview" non è possibile perché non consentirebbe, alla luce delle limitazioni viste in precedenza, la sovrapposizione dello schermo con il menu), e naturalmente può essere sfruttato anche da "Cinemorph".

Entrambi i driver visualizzano le immagini con notevole rapidità in una risoluzione a scelta, e prevedono lo

IntuiSpeed

Test	Valore	Test	Valore
Tracciamento punti	146765	Apri/Chiudi finestre	19
Tracciamento linee	2493	Ridimensiona finestre	56
Rettangoli pieni	1622	Sposta finestre	292
Scroll verticale	375	Prefs Starten	0
Scroll orizzontale	191	CPU Belastung	0
Circonferenze	1241	Fast-Mem Speed	0
Testo senza scroll	3562	Chip-Mem Speed	0
Rettangoli vuoti	1300	Video-Mem Speed	0

ScreenMode: PICASSO:800x600
Numero Colori: 256
Avvia tutti | Salva | Stampa | Grafik zeigen

IntuiSpeed

Test	Valore	Test	Valore
Tracciamento punti	91042	Apri/Chiudi finestre	18
Tracciamento linee	1291	Ridimensiona finestre	48
Rettangoli pieni	362	Sposta finestre	105
Scroll verticale	24	Prefs Starten	0
Scroll orizzontale	24	CPU Belastung	0
Circonferenze	509	Fast-Mem Speed	0
Testo senza scroll	1696	Chip-Mem Speed	0
Rettangoli vuoti	580	Video-Mem Speed	0

ScreenMode: DBLPAL:High Res No Flicker
Numero Colori: 256
Avvia tutti | Salva | Stampa | Grafik zeigen

I risultati dei test condotti in modalità Picasso (a sinistra) e DoublePal (a destra) in 800 x 600 a 256 colori. A valori più elevati corrispondono performance migliori.

scroll di una schermata virtuale nel caso la pagina grafica fosse troppo grande per essere contenuta interamente sullo schermo.

Il terzo dischetto è interamente occupato da "**Personal Paint Lite**" della Cloanto Italia, in versione multilingue (non vi preoccupate se al primo caricamento apparisse tutto in tedesco: basterà selezionare "Italienisch" dal menu "Voreinstellungen/Sprache").

Si tratta di una versione poco più che dimostrativa di "Personal Paint", che costituisce tuttavia il modo più immediato (nonchè gratuito) per prendere confidenza con la grafica pittorica ad alte e altissime risoluzioni. Sono presenti tutti gli strumenti di disegno, ma mancano le potenti funzioni di elaborazione delle immagini implementate nella versione completa del programma.

La dotazione software è completata da qualche visualizzatore di immagini di vario formato (nonché di animazioni **MPEG**), e da un benchmark denominato "**Intuispeed**", divenuto lo standard di fatto per la comparazione delle schede grafiche su Amiga.

L'output di questo programma è soltanto in lingua tedesca: a parte trovate la traduzione italiana del test effettuato sulla configurazione in prova. Se vi capitasse di fare confronti ricordate che, con schede di questo tipo, alcuni dei test sono fortemente influenzati dalla velocità della CPU montata nel computer.

I driver di sistema vengono continuamente aggiornati, per aumentarne la velocità e per risolvere qualche inevitabile piccolo problema (i menu a scelta multipla di "Final Writer", ad esempio, non venivano visualizzati correttamente fino al dicembre scorso); è lecito aspettarsi, dunque, che anche le incompatibilità riscontrate siano destinate a scomparire.

UN OTTIMO PRODOTTO

Alla luce di quanto visto finora, vale la pena di porsi una domanda: a chi serve, in definitiva, una scheda come la Picasso-II? Al di là delle soddisfazioni che può dare a qualsiasi hobbista, ci sono numerose applicazioni per cui essa si rivela particolarmente adatta.

Si tratta della grafica vettoriale (disegno tecnico, desktop publishing, word processing), del disegno pittorico a 24 bit (anche il celebre "TV-Paint" è stato adattato a questa scheda), e dell'elaborazione grafica (grazie ai driver per ADPro e Image-FX). Il costo (685.000 lire per la versione da 1 Mb, 795.000 lire per quella da 2Mb, Iva inclusa) è indubbiamente superiore a quello delle schede equivalenti per PC compatibili, ma la maggiore velocità di trasferimento dati, l'integrazione nel sistema ed il maggiore sfruttamento delle capacità grafiche del chip montato sulla scheda non rendono i due prodotti direttamente comparabili (in altre parole, una scheda PC con lo stesso chip non consente di lavorare con la medesima velocità).

Il software di gestione è già piuttosto completo, e sempre più pacchetti dichiarano la loro presente o prossima compatibilità con questa scheda; non si tratta dunque di un acquisto destinato a morte precoce come i primi frame buffer a 24 bit (chi si ricorda, oggi, di prodotti come "Colorburst" e "FireCracker"?).

La "Picasso II", affiancata e non in sostituzione del chipset di sistema, costituisce un indubbio salto di qualità per qualsiasi Amiga (tanto meglio se potente); peccato solo che tanta potenza ben difficilmente si adatti ai monitor comunemente utilizzati con il nostro computer.

ADI MicroScan 4G

Fortunatamente per tutti i futuri possessori di Picasso-II e schede similari, i prezzi dei monitor multiscan di fascia medio-alta sono notevolmente calati rispetto a qualche anno fa. Il modello utilizzato per le nostre prove appartiene all'ultimissima generazione: si tratta di un 15 pollici, capace di reggere frequenze di scansione tra i 31 e i 64 KHz orizzontali (ma siamo riusciti a visualizzare anche un 800x600 AGA a 28 KHz) e tra i 50 e i 100 Hz verticali, è conforme alle severe norme MPR II sull'emissione di radiazioni, ha schermo piatto antiriflesso ed è interamente a controllo digitale.
Dispone delle regolazioni della curvatura dell'immagine (per eliminare qualsiasi deformazione) e della taratura separata delle componenti RGB; dimensioni e posizione dell'immagine sullo schermo sono ovviamente regolabili a piacere.
Per ciascun modo grafico i parametri vengono memorizzati separatamente: non sono dunque necessarie regolazioni ogni volta che si commuta la frequenza di scansione.
La dimensione del tubo, superiore di un pollice allo standard di mercato, consente una migliore visualizzazione delle risoluzioni più elevate: lavorare in 800x600 è riposante, e persino a 1024x768 (non interlacciati) l'affaticamento della vista è sensibilmente ridotto.
Il prezzo al pubblico è inferiore alle 900.000 (+ IVA), una fascia in precedenza riservata a monitor analogici dalle prestazioni molto più basse. Si ringrazia la ditta Studio Nuove Forme (02-26143833) per avere messo a disposizione l'esemplare in prova.

Nella versione *Lite* di "Personal Paint" inclusa con la Picasso sono assenti tutte le funzioni di elaborazione delle immagini.

News DA TUTTO IL MONDO

a cura di Luca Mirabelli

Sulla scia di analoghe manifestazioni organizzate dalla Commodore negli USA, anche l'Europa ha, da qualche anno, le sue fiere dedicate ad Amiga. Ultima in ordine di tempo, il «**World of Commodore**» di Colonia, in Germania. Come avremmo potuto mancare, noi di AmigaByte?

L'afflusso di pubblico è stato sicuramente superiore ad ogni aspettativa, tanto da cogliere impreparati gli stessi organizzatori: sabato e domenica si sono formate lunghe code all'ingresso ed alla biglietteria, e persino muoversi tra gli stand, negli orari di maggiore affluenza, presentava difficoltà non indifferenti.

Parecchie le novità nei campi più vari, a testimonianza della vitalità del mercato Amiga nel nostro continente. La quasi totalità dei prodotti venduti era in lingua tedesca, ma per molti di essi è già disponibile la versione inglese, e chissà che prima o poi non vengano realizzate traduzioni in italiano.

Si trattava, come spesso avviene all'estero, di una fiera commerciale, durante la quale era possibile acquistare praticamente tutto quanto esposto. Non solo novità, dunque, ma anche fondi di magazzino: ci si poteva aggiudicare lettori **CD-ROM A570** per meno di 150.000 Lire, Amiga 3000 con HD per un milione e mezzo, schede di rete **ArcNet A2050** per cinquantamila Lire o poco più.

Ma la parte del leone l'hanno fatta, dal punto di vista delle vendite, Amiga 1200 ed il nuovo Amiga CD32 (in alcuni stand ce n'erano letteralmente delle montagne!), offerti anch'essi a prezzi piuttosto convenienti rispetto a quelli italiani, nonostante la pessima situazione della nostra moneta sui mercati valutari. A questo proposito, segnaliamo che i prezzi riportati nel corso dell'articolo sono in Marchi tedeschi (DM); con buona approssimazione, l'equivalente in Lire italiane si può ottenere moltiplicando per mille: per maggiori informazioni, controllate il corso della valuta su di un giornale quotidiano.

Bando alle chiacchiere, dunque, e diamo il via al lungo elenco delle entusiasmanti novità esposte.

ACTIVA INTERNATIONAL

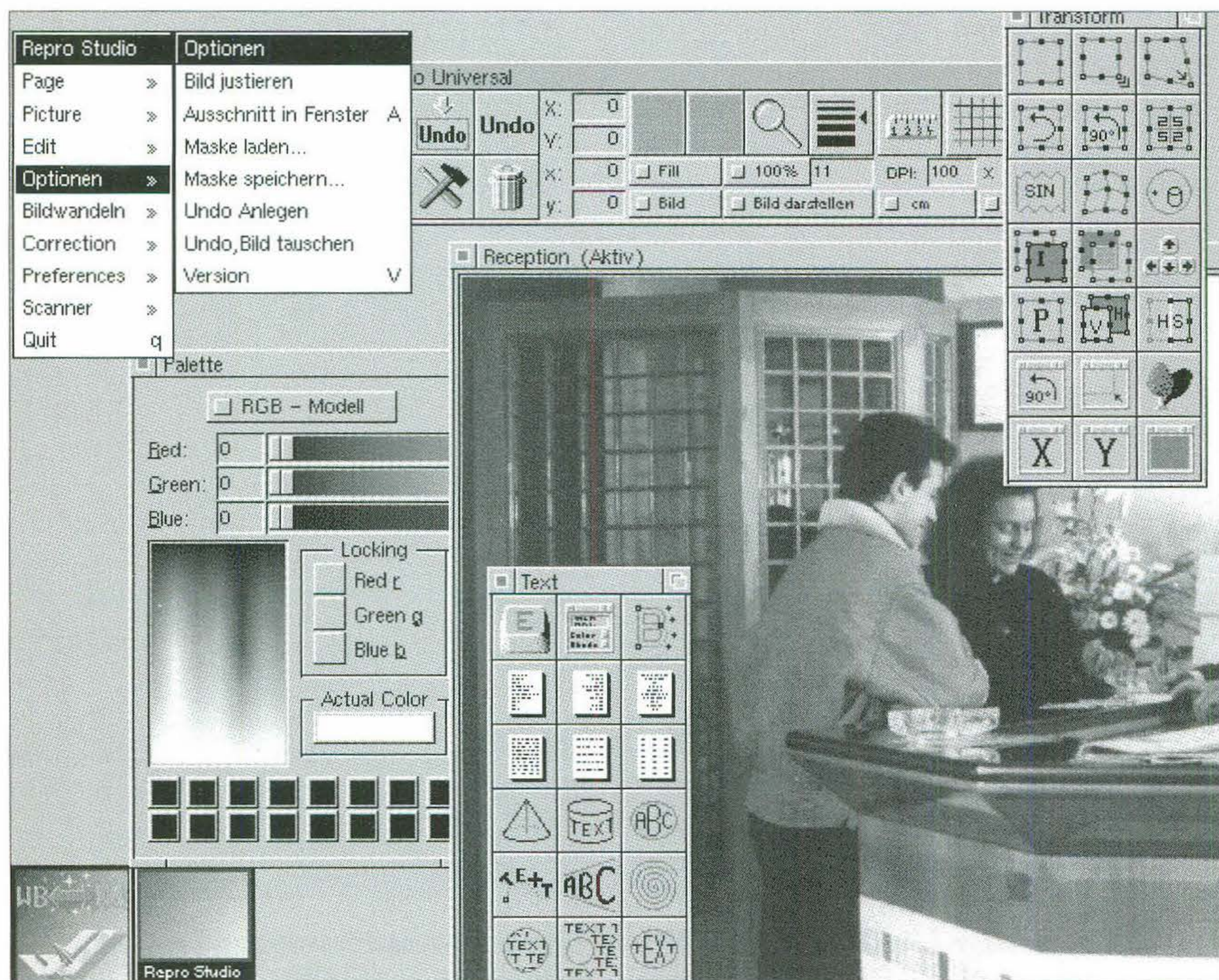
Piatto forte di questo stand, il celeberrimo "**Real3D 2**", il programma di rendering e di ray-tracing dalle caratteristiche rivoluzionarie, affiancato da una significativa novità, anch'essa distribuita dalla software house olandese: il suo nome è "**MediaPoint**", e si propone quale agguerrito concorrente di "Scala Multimedia".

Tra i principali punti a favore di questo pacchetto: sincronizzazione MIDI e SMPTE; oltre 150 transizioni per schermate ed oggetti; capacità di titolazione superiori rispetto a quelle del suo più diretto rivale; supporto per il multilinguaggio (non c'è l'italiano, ma chissà...). Appena possibile, cercheremo di dirvi qualcosa di più su questo pacchetto così promettente.

ADVANCED SYSTEMS & SOFTWARE

Grande il successo della scheda **Blizzard 1230**, un'acceleratrice per A1200 dalle prestazioni molto interessanti. Questa scheda monta un 68EC030 a 40MHz; con il coprocessore matematico (opzionale) consente di raggiungere prestazioni superiori a quelle di un Amiga 3000 (o 4000/030). Sono presenti due slot SIMM a 72 poli (gli stessi degli Amiga 4000), ai quali si possono aggiungere da 1 a 8 MB di RAM. La scheda è già predisposta per moduli di capacità superiore (8, 16, 32 MB): quando questi ultimi saranno messi in commercio, si potrà raggiungere lo sconvolgente limite di 64 MB di espansione.

La scheda prevede due altre opzioni: un orologio con batteria tampone (la mancanza del quale e' molto sentita dagli utenti di A1200), ed un'interfaccia SCSI2 ad alte prestazioni.

Un ulteriore connettore di espansione dovrebbe consentire, nelle intenzioni del produttore, il collegamento dell'hardware necessario per l'emulazione CD32, non appena quest'ultimo verrà commercializzato da Commodore.

COMMODORE

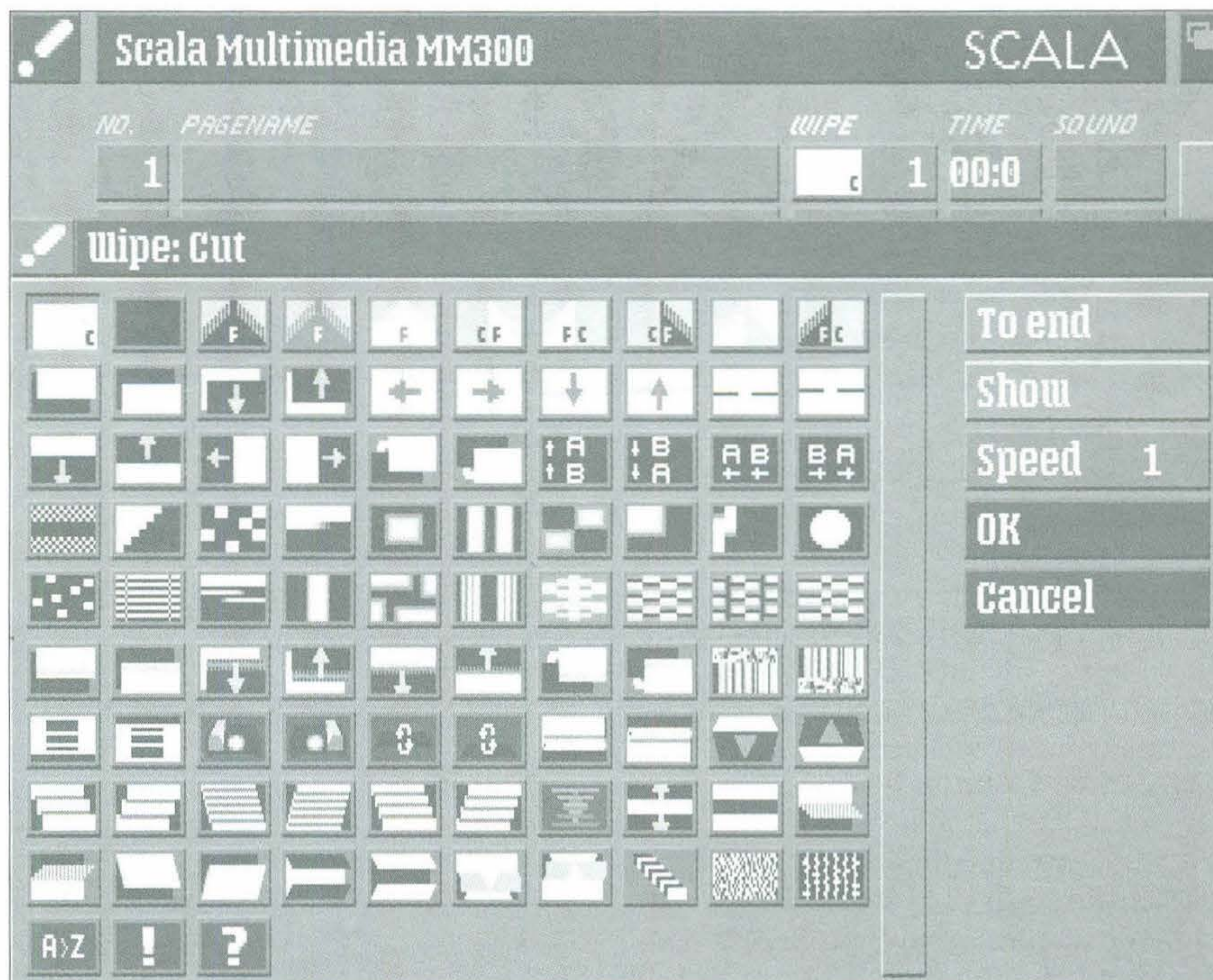
Nessuna novità di rilievo da parte dei padroni di casa: assente il controller A4091, assente l'atteso A4000 Tower (peraltro già apparso in altre occasioni), i pochi brividi di entusiasmo eran causati dai prodotti esposti da altre società ospiti dello stand. Brividi di orrore e raccapriccio, invece, suscitavano le quotidiane gare di karaoke condotte da un importante esponente della Commodore tedesca, affiancato per l'occasione da un ragazzo con il piglio del dee-jay. Se riuscite ad immaginare uno sgangherato gruppo di tedeschi di mezza età che intonano (si fa per dire) la versione locale di "La vita è tutta un quiz", allora capirete anche lo sforzo che è stato necessario per non abbandonare immediatamente la regione...

SCALA MULTIMEDIA MM300

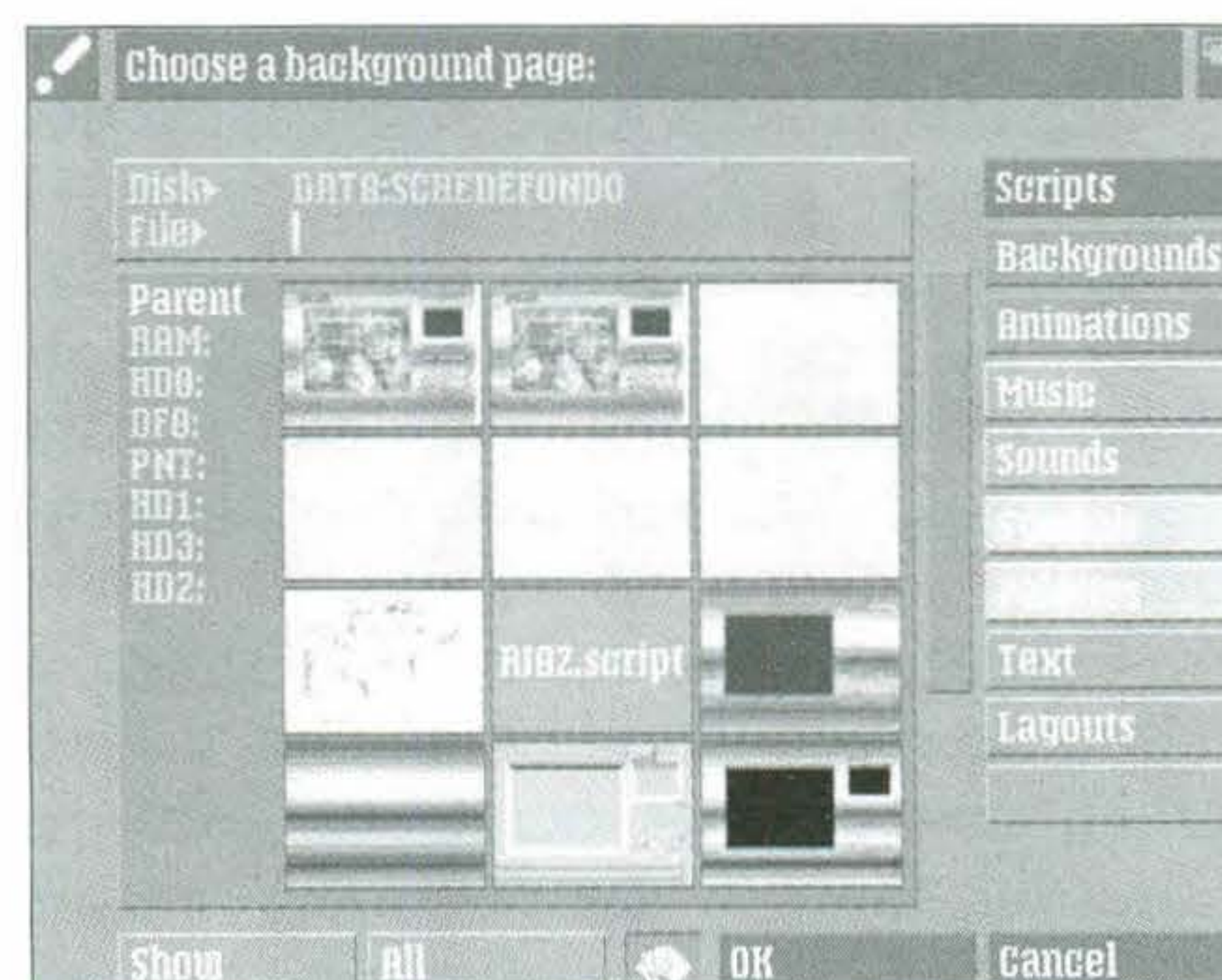
Ma torniamo a cose più serie, per esempio alla presentazione della versione **MM300** di **"Scala MultiMedia"**: rispetto alla precedente MM200 (il cui prezzo è crollato per l'occasione sotto i 400 Marchi) sono stati aggiunti nuovi effetti sia per le pagine che per gli oggetti; è stata ripensata l'interfaccia utente in qualche punto (ad esempio, ora è molto più semplice assegnare ad un oggetto una transizione di uscita, operazione per cui in precedenza occorreva mettere mano ad ARexx), e son state aggiunte basilari capacità di disegno (cerchi, rettangoli e linee) per arricchire le proprie pagine senza ricorrere a programmi di grafica.

Il programma può ora far scorrere del testo orizzontalmente (crawl) tenendo ferma l'immagine sottostante: come è facile immaginare, tuttavia, questo effetto non è proprio dei più fluidi.

EUREKA

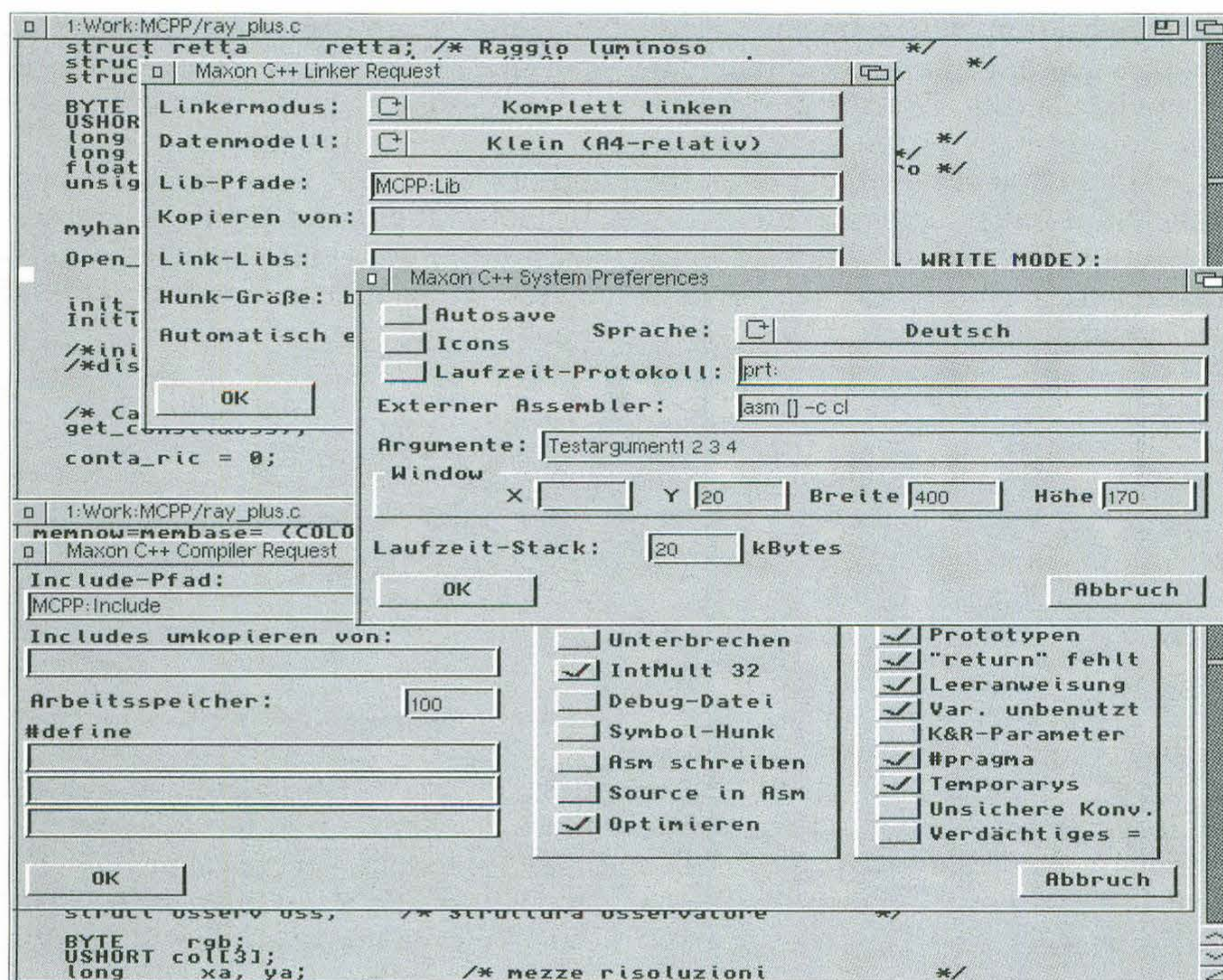
Annunciata (dagli olandesi della Eureka) una prodigiosa scheda acceleratrice basata su 68030 a 50 MHz, con RAM locale ad alte prestazioni. Montato come CPU card su un attuale A4000, questo gioiello dovrebbe portare le prestazioni della macchina a livelli finora mai raggiunti. Se la cosa vi incuriosisce, il fatto che un 68030 possa essere più veloce di un 68040 dipende dalla relativa scarsa qualità del controller RAM di A4000, a tutti gli effetti lo stesso montato sui modelli precedenti, incapace di sfruttare al meglio il processore di categoria superiore.

La stessa società ha presentato un software che consente ad una console CD32 di leggere i PhotoCD Kodak. La visualizzazione, benchè piuttosto lenta, è di buona qualità grazie all'utilizzo del modo grafico HAM8 in alta risoluzione.

INTERWORKS

L'americana InterWorks ha presentato e dimostrato la sua interfaccia **Ethernet PCMCIA I-Card** per A1200, assieme al software di rete ENLAN-DFS, a tutt'oggi la migliore soluzione per reti composte da soli Amiga. Si tratta di una rete di tipo peer-to-peer (ovvero senza un server centrale), in cui tutti i device AmigaDOS di ogni macchina (hard disk, stampanti...) possono essere messi a disposizione di uno o più utenti che lavorano sui computer collegati.

Come ogni buon software di rete, ENLAN-DFS prevede diversi livelli di sicurezza; oltre che la già citata I-Card, sono supportate le schede ASDG Lan ROVER, Commodore A2065, Ameristar e Hydra, ovvero tutte le schede Ethernet esistenti in commercio per il nostro computer. Il prezzo del software, piuttosto competitivo per questo genere di applicazione, è di 349$ (Dollari americani) ogni cinque utenti.

DTM COMPUTERSYSTEME - GVP

Allo stand della DTM, distributore ufficiale per la Germania, erano esposti tutti i prodotti della GVP, una delle ditte più serie tra i produttori di add-on per Amiga. Il maggior interesse era concentrato sulla **EGS LC 28/24**, la nuova scheda grafica a basso prezzo (LC=Low Cost) ed alte prestazioni. 28/24 significa 28MHz di frequenza di pixel a 24 bit. La massima risoluzione utilizzabile a 16 milioni di colori è in realtà 800x600, corrispondente ad un pixel clock inferiore.

La versione base veniva venduta a circa 700 DM, un prezzo di gran lunga inferiore a quello praticato in Italia, consentito evidentemente dalle maggiori dimensioni del mercato tedesco. Nessuna novità di rilievo riguardo alle schede acceleratrici, da sempre un punto di forza della GVP; gli appassionati di video erano invece accolti con dimostrazioni di G-Lock,

IV24, e da un cartello (già, purtroppo soltanto un cartello) che annunciava l'ultimo nato: il GVP-TBC, un Time Base Corrector per utilizzo broadcast, con capacità di transcodifica tra standard televisivi, e prezzo previsto inferiore alla metà del più vicino concorrente PAL. Se non sapete cosa sia un TBC, non dovete preoccuparvi: significa semplicemente che non ne avete bisogno.

MAXON COMPUTER

La software house più amata e più odiata del mondo Amiga continua a produrre software professionale di altissimo livello, ad offrirlo a prezzi competitivi, ed a rifiutarsi ostinatamente di tradurlo in lingue diverse dal tedesco! Se per voi questo non costituisce un ostacolo, ecco qualcuna delle novità presentate:

- "**MaxonTWIST**", database relazionale con interfaccia grafica, porta ARexx, e possibilità di creare maschere di input;
- "**MaxonWORD 1.1**", programma di word-processing con qualche funzione di desktop publishing (ad esempio, si possono definire box multipli per il testo), possibilità di registrare macro, gestione font vettoriali in formato PostScript Type 1 ed Agfa Compugraphics, note a piè di pagina ed a fine testo, interfaccia ARexx;
- "**MaxonCINEMA4D**", software di modellazione tridimensionale e ray-tracing. Organizzazione gerarchica degli oggetti, possibilità di operazioni logiche tra solidi, lettura/scrittura di file nei formati dei più diffusi programmi Amiga, più il DXF (AutoCAD), sono tra i punti di forza di questo pacchetto;
- "**MaxonSIGMATH 2.1**", per l'analisi di funzioni (zeri, massimi-minimi, flessi, simmetrie, derivate), il calcolo matriciale, e la statistica;
- "**MaxonC++**": editor, compilatore, assembler e source level debugger compatibile ANSI e AT&T 2.0, con help in linea e generatore di applicazioni "MakeAPP";
- "**MaxonMAGIC**", screen blanker modulare sul modello di AfterDark per PC.

Il catalogo Maxon comprende inoltre "**MaxonCAD**", uno dei tre CAD professionali esistenti per Amiga; "**MaxonPLP**", per la progettazione e lo sbroglio di circuiti stampati, ed il compilatore "**KickPascal**".

MS MACROSYSTEM

Questa società, nota soprattutto per la scheda grafica **Retina** (che i tedeschi pronunciano con l'accento sulla 'i') e per il digitalizzatore real-time **VLAB**, presentava una nutrita serie di novità, non tutte già disponibili:

- schede audio a 16 bit Toccata e Maestro (rispettivamente 595 e 950 DM), entrambe associate al software Samplitude MS. La seconda, grazie all'input/output digitale ed all'apposito software MaestroBR Backup (DM85), può trasformare una normale piastra DAT audio in un capace, rapido ed affidabile dispositivo per il backup dei dati;
- scheda grafica **Retina BLT Z3** (esclusivamente per Amiga 3000 e 4000, basata sul chip NCR 77C32BLT). La frequenza di pixel fino a 110MHz dovrebbe consentire una risoluzione orizzontale massima di oltre 4000 punti (!); più tipicamente, si possono ottenere schermi 1280x1024 a 65Hz non interlacciati. Prestazioni non da poco, considerando che il blitter montato sulla scheda è una vera e propria scheggia, e che il prezzo al pubblico di questa meraviglia è fissato a DM750 (DM950 per la versione con 4 MB RAM);
- digitalizzatore video real-time **VLAB Motion**, capace di comprimere il video via hardware usando il potentissimo algoritmo JPEG, riducendolo a dimensioni tali da poterlo leggere e scrivere in tempo reale su hard disk abbastanza veloci. Amiga diventa così a tutti gli effetti un videoregistratore digitale con possibilità di editing, anche se la capacità degli attuali hard disk corrisponde, alla massima qualità (compressione 1:10), a pochi minuti di filmato. Questa scheda dovrebbe essere disponibile a partire dai primi mesi del '94, e sono già previsti alcuni interessanti accessori;
- **Software BAY**, per l'editing ed il play di animazioni da disco ad altissima velocità. Con la semplice aggiunta di un dispositivo di output come il DCTV, si possono visualizzare animazioni con qualità simile a quella di un videoregistratore domestico.

PALATINUM SOFT & HARDWARE

Disponibile per Amiga un potentissimo software di elaborazione e fotoritocco a 24 bit, capace di pilotare direttamente tutti gli scanner più diffusi. Consigliatissimi gli scanner **Tamarack Artiscan**, che (non si capisce bene come) riescono ad essere contemporaneamente i più economici e quelli con le prestazioni più elevate: esistono modelli con risoluzioni da 600 a 2400 DPI, tutti dotati di serie di interfaccia SCSI, grazie alla quale si elimina il tradizionale collo di bottiglia del trasferimento dati via parallela. Una piacevole sorpresa: questi scanner sono in vendita regolarmente anche in Italia, con prezzi a partire da 1.500.000 + IVA. Il software, invece,

per il momento è solo in tedesco.

PRO-DAD

In occasione del World Of Commodore, questa vulcanica software-house tedesca ha presentato le versioni aggiornate e quelle in lingua inglese dei suoi due principali prodotti: "**Adorage**" e "**ClariSSA**", entrambi dedicati a chi si occupa di videoproduzioni. Il primo pacchetto consente, partendo da qualsiasi file grafico in formato IFF, di generare con grande rapidità spettacolari animazioni per l'ingresso e l'uscita di un'immagine dallo schermo. Ad esempio, una schermata può colare dall'alto come se venisse sciolta e volare via in un turbinio di frammenti, o eclissarsi con il più tradizionale (ma non meno spettacolare) effetto di "voltapagina", disponibile in numerose variazioni.

"**ClariSSA**", invece, è un programma specializzato nel trattamento e nel playback delle animazioni. Le ultime tre maiuscole stanno per "Super Smooth Animation", e designano un particolare formato di file elaborato dalla Pro-Dad, con il quale è possibile raggiungere velocità di playback di tutto rispetto (anche i canonici 50 semiquadri al secondo, se l'animazione non è troppo complessa), senza limitazioni di lunghezza: la lettura avviene direttamente da hard disk.

C'è di più: sfruttando l'ormai nota potenza grafica del nostro computer, "ClariSSA" può scoprire un'animazione poco a poco con una familiare tendina (wipe), e contemporaneamente muoverla in giro per lo schermo durante l'esecuzione, anche seguendo traiettorie irregolari.

Uno dei dimostrativi più impressionanti era costituito dal pianeta Terra in fluidissima rivoluzione attorno al suo asse (l'animazione era realizzata in otto bitplane), che veniva fatto rimbalzare in giro per lo schermo con la massima naturalezza. Il colpo di grazia, comunque, è stato vedere tre animazioni che giravano (nel senso che se ne andavano a spasso) in differenti fasce orizzontali dello stesso schermo!

Entrambi i pacchetti della ProDAD saranno oggetto di un esame più approfondito sui prossimi fascicoli di AmigaByte.

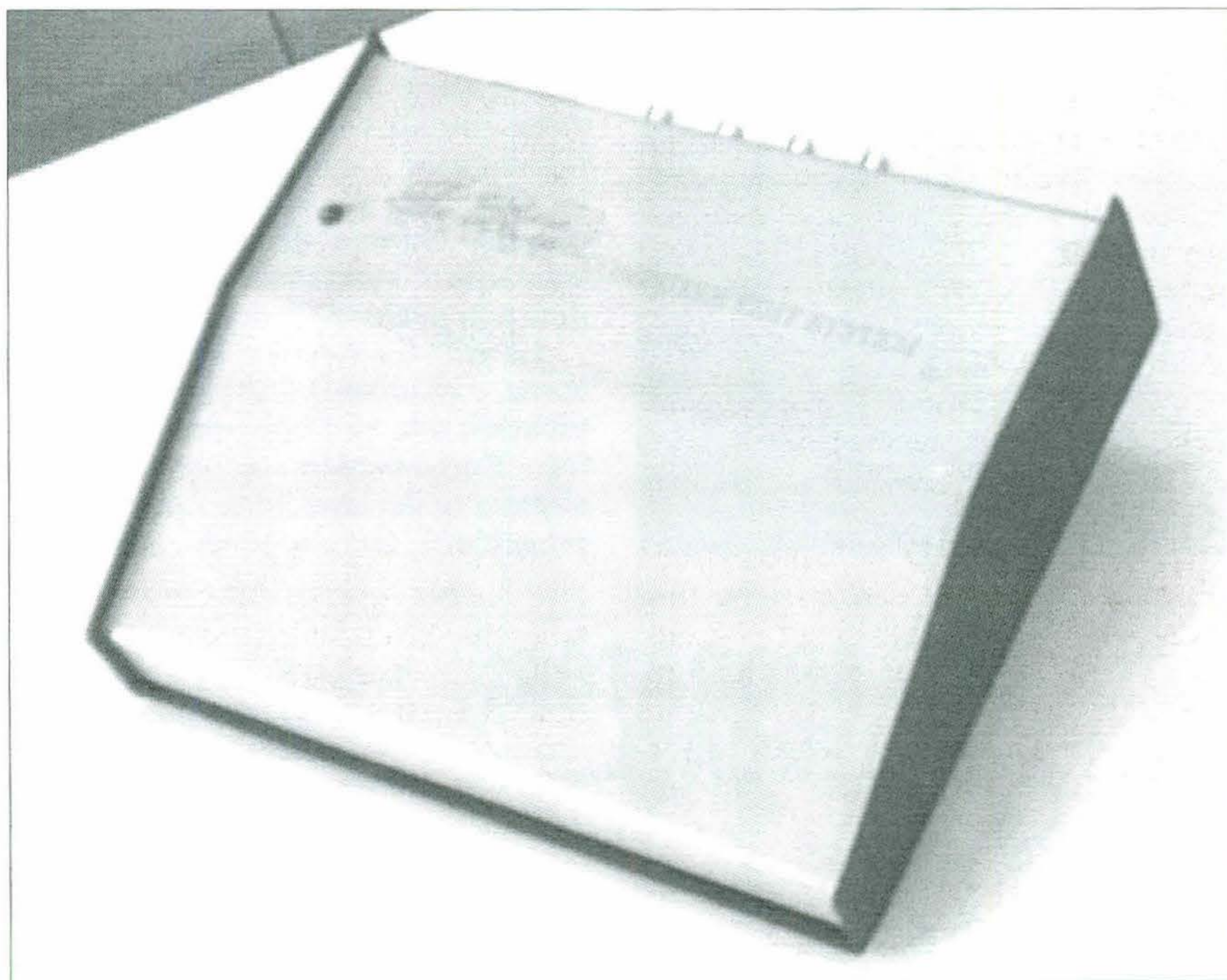
X-PERT

Notevole affluenza di pubblico allo stand del produttore della scheda grafica Merlin; non sappiamo, però, se tutta quella gente fosse attratta dalla novità esposta (**Merlin 2**, riprogettata con un nuovo e migliore blitter), o se si trattasse di clienti che protestavano per il trattamento ricevuto.

A molti acquirenti, difatti, è capitato di inviare un ordine per prodotti X-Pert annunciati come "imminenti", magari accompagnato dal relativo pagamento anticipato, e di non ricevere nessuna risposta per mesi interi: è accaduto all'uscita della Merlin prima versione, e successivamente per i moduli aggiuntivi (genlock, digitalizzatore, e così via) annunciati ormai da tempo ma non ancora disponibili al pubblico.

KRP COMPUTER EDIT SYSTEM

Al di fuori di qualche sceicco arabo, gli hobbisti in grado di permettersi l'acquisto di una centralina di montaggio analoga a quelle utilizzate negli studi di post-produzione video sono ben pochi. I prezzi di questi macchinari sono paragonabili a quelli dei videoregistratori che sono in grado di pilotare, e un sistema completo costa tipicamente molte decine di milioni. La SuperAim Video Services di Puegnago del Garda (BS) importa in Italia una nuova serie di prodotti dalla scozzese **KRP**, denominata **Computer Edit System**, che si propone come una valida soluzione per questo problema. Si tratta di periferiche per Amiga, funzionanti da vere e proprie interfacce tra il software e i videoregistratori; il loro scopo è, in parole povere, "spremere il massimo" da qualsiasi tipo di videoregistratore l'utente possieda, dal VHS paleolitico agli ultimi ritrovati dell'home video, e non solo: il modello superiore può pilotare addirittura VCR professionali Betacam, normalmente utilizzati per le produzioni televisive.

I requisiti di sistema sono dunque molto elastici: oltre a un Amiga (con 1 Mega di RAM), sono richiesti due videoregistratori (o un VCR ed una videocamera), dotati almeno di telecomando. Al livello più casalingo infatti (modello **ES20**), la gestione delle macchine avviene tramite un'interfaccia ad infrarossi che simula il telecomando fornito dalla casa. I modelli successivi, denominati **TES20** e **TES20 PRO**, necessitano di

un genlock (Y/C o videocomposito), e usano direttamente (se possibile) il connettore di controllo presente sui videoregistratori più avanzati.

Inoltre possono leggere e generare **timecode SMPTE** (uno standard pressoché universale per associare un codice temporale ad ogni punto del nastro), e forniscono perciò risultati molto più affidabili e precisi. Il timecode occupa normalmente una traccia audio: per questa ragione risulta particolarmente comodo su S-VHS e Hi-8, mentre con un VHS occorre rinunciare all'audio delle riprese (o accontentarsi di un solo canale, su apparecchiature stereo). Nel Regno Unito, la KRP vende addirittura dei kit di upgrade per videoregistratori privi del connettore di controllo (che devono essere installati da un laboratorio specializzato): non sappiamo se questi kit saranno venduti ed installati anche nel nostro Paese.

Dopo i requisiti minimi, vediamo le altre possibilità: la centralina può pilotare complessivamente quattro dispositivi (configurati come **Player1**, **Player2**, **Recorder** e **Auxiliary**).

Usando due Player, occorrerà un dispositivo in grado di commutare i segnali dell'una e dell'altra (tipicamente un mixer); un sistema così costituito è detto **A/B Roll**. Nel caso il vostro mixer non possa essere pilotato da un impulso esterno, dovrete azionarlo a mano; il software di gestione può emettere appositi segnali-guida audio per facilitarvi il compito.

A proposito di software: si tratta di un programma piuttosto semplice da utilizzare, ed estremamente configurabile; i ritardi nell'esecuzione dei comandi, tipici di ogni videoregistratore, possono essere memorizzati in modo da ottenere la massima precisione (solo l'utilizzo del timecode, tuttavia, può garantire una precisione di più o meno un frame video).

Gli utenti di TES20 e TES20 PRO (la differenza consiste nel tipo di interfaccia seriale verso i videoregistratori, rispettivamente **RS232** e **RS422**) hanno, come è ovvio, alcune possibilità in più: dalla generazione di una copia di lavoro con timecode "burnt-in", ovvero inserito in sovraimpressione (molto comoda per identificare rapidamente i codici delle scene che interessano), alla creazione di vere e proprie "librerie di scene" che possono essere combinate in qualsiasi ordine con pochi click del mouse.

Le *edit-list* (ovvero le sequenze di scene risultanti) possono essere memorizzate su floppy per utilizzi futuri. Riassumendo: la precisione del sistema (e dei macchinari per i quali è progettato) non lo rende adatto per utilizzi professionali, né tantomeno per il montaggio in passo uno; accettate queste naturali limitazioni, le interfacce della KRP Video Services sono un'ottima scelta per chi volesse sperimentare le gioie (e i dolori) del montaggio RVM.

I prezzi indicativi al pubblico (IVA esclusa) sono: 900.000 lire (ES20), 1.900.000 lire (TES20) e 2.600.000 (TES20 PRO). Per maggiori informazioni rivolgersi all'importatore SuperAim (tel. 0365/654020) oppure al distributore ComputerLand (tel. 02/76001713).

SUL DISCHETTO

Per continuare ad offrirvi il maggior numero possibile di programmi, a partire da questo fascicolo i file inclusi nel dischetto di AmigaByte sono memorizzati in formato **compresso** (mediante l'utility shareware "LhA") e devono necessariamente essere installati su altri floppy disk o su hard disk prima di poter essere usati. La procedura di installazione è guidata tramite l'utility standard "**Installer**" ed avviene in maniera automatica, richiedendo all'utente soltanto il nome del disco o della partizione di destinazione.

Il dischetto di AmigaByte non è più *bootabile*, ovvero **non può più** essere usato per avviare il sistema: dovrete quindi accendere il computer e farlo partire utilizzando una **copia** del dischetto Workbench standard in dotazione al computer oppure effettuando il boot da hard disk (se presente).

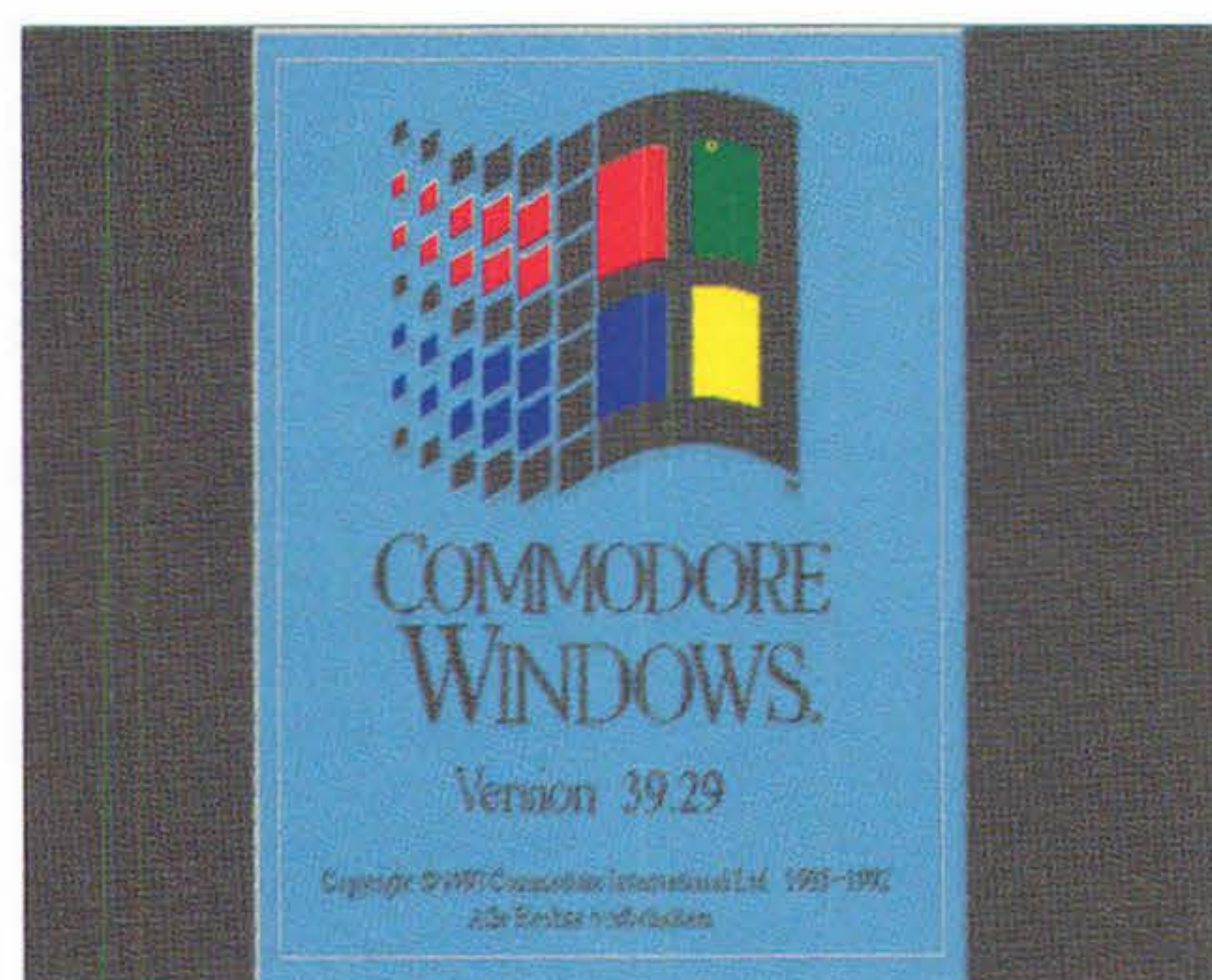
Per installare i programmi di AmigaByte occorrerà, al termine della sequenza di avviamento, inserire il dischetto in un drive e fare doppio click sulla sua icona. Apparirà sullo schermo una finestra contenente due icone, denominate "**Leggimi**" e "**Installa**". La prima, se clickata due volte, mostra alcune informazioni relative al dischetto; la seconda avvia la procedura di installazione vera e propria.

L'utility "Installer" mostra, all'avviamento, una finestra contenente alcune opzioni: **Install for Real** oppure **Pretend to Install**. La prima, selezionata automaticamente, conferma che l'installazione deve effettivamente avere luogo; la seconda invece fa in modo che l'installazione sia solo simulata. Ovviamente, per poter installare i programmi, occorre lasciare attivata l'opzione **Install for Real**.

La successiva richiesta **Log all Actions to** seguita dalle tre opzioni **Printer**, **Log File** e **None** determina se deve essere creata una trascrizione delle operazioni effettuate da "Installer": il valore prestabilito è **None** (nessun log), e conviene lasciarlo così.

Per procedere con l'installazione basterà dunque selezionare **Proceed**. A questo punto verrà richiesto il nome del disco o della partizione di hard disk nella quale installare i programmi di AmigaByte. Il valore prestabilito proposto da "Installer" è "**Work:**", il nome standard della partizione di lavoro su hard disk.

Chi non possedesse un hard disk e desiderasse installare i programmi su floppy dovrà clickare nel riquadro, cancellare la scritta "Work:" e scrivere **il nome** di un floppy precedentemente formattato (ad esempio "Empty:", "Vuoto:" etc.).

Clickando su **Proceed** verranno visualizzati, dopo qualche istante, i nomi di tutti i programmi contenuti nel disco di AmigaByte: occorre selezionare tramite il mouse quelli che si desidera installare. I possessori di hard disk potranno tranquillamente selezionarli tutti, mentre coloro che effettuano l'installazione su floppy disk dovranno avere l'accortezza di selezionare soltanto quelli le cui dimensioni non superano lo spazio disponibile sul disco destinazione. Accanto ad ogni programma è indicata la dimensione (in kilobyte) richiesta.

Al termine dell'installazione, il disco o la partizione selezionata come destinazione conterrà un **cassetto** chiamato AmigaByte, seguito dal numero del fascicolo (ad esempio "AmigaByte_47"): al suo interno troverete i cassetti e le icone dei programmi installati, pronti per l'uso.

Un'avvertenza: i programmi, la loro documentazione e le relative icone sono forniti così come vengono distribuiti dagli autori shareware, senza alcuna modifica. Se aprendo un cassetto non riuscite a vedere alcuna icona, provate a selezionare l'opzione **Mostrare Tutti i file** del menu **Finestre** del Workbench. Se clickando su un'icona appare un messaggio di errore che avverte che un certo programma non è stato trovato, controllate che il nome del **Programma Associato** (**Default Tool**) a quell'icona esista veramente e si trovi nel percorso indicato.

Nel caso abbiate difficoltà con l'installazione o il funzionamento di un programma potete farcelo presente e tenteremo (per quanto ci è possibile) di aiutarvi: il nostro servizio di **consulenza tecnica telefonica** risponde ogni **mercoledì** pomeriggio presso la redazione di AmigaByte **dalle 15 alle 18**, al numero 02-78.17.17.

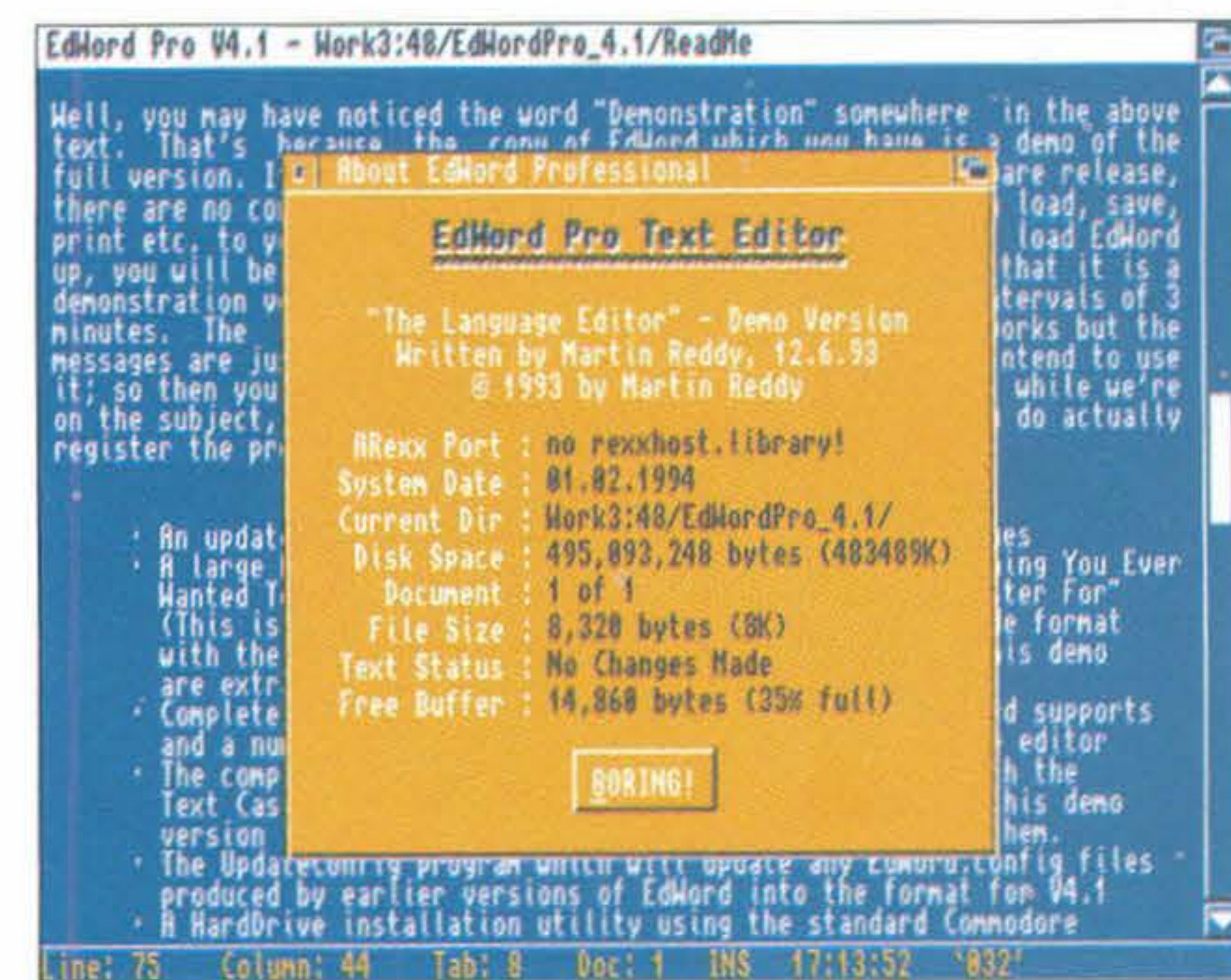
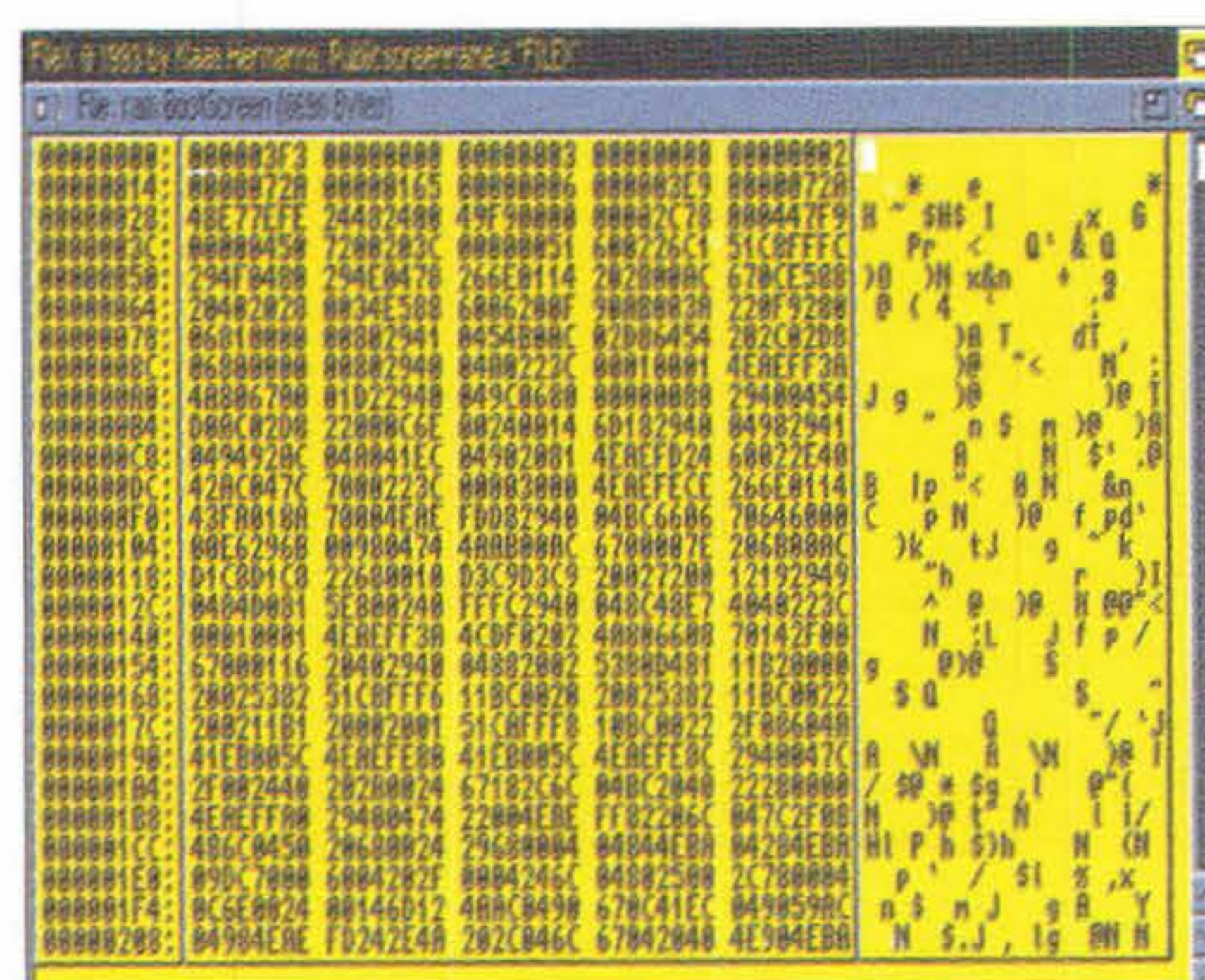
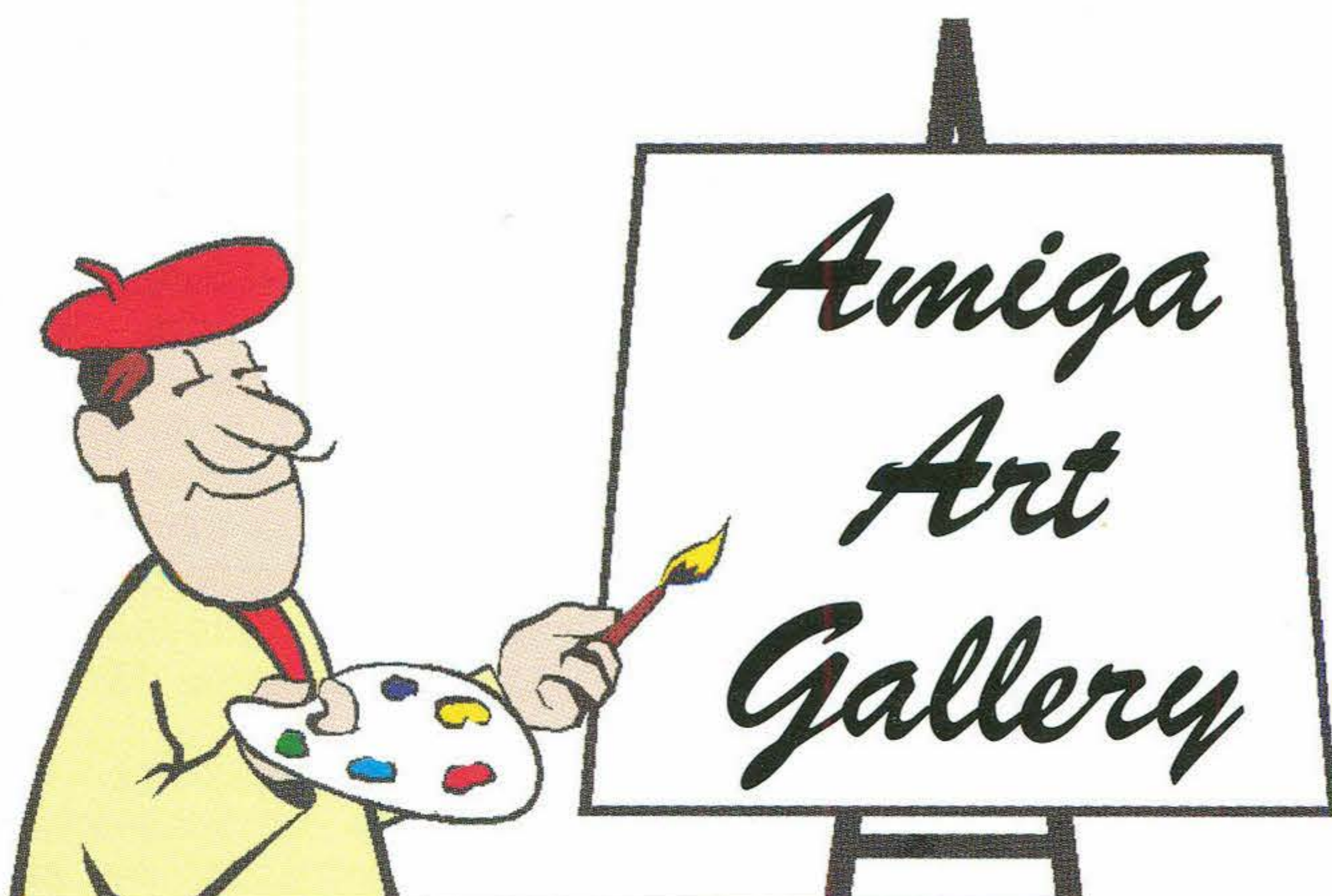
AmigaByte **sostituisce** qualsiasi dischetto il cui mancato funzionamento sia dovuto a difetti di fabbricazione e/o duplicazione. È sufficiente rispedire i dischetti difettosi alla redazione, allegando una lettera nella quale siano chiaramente specificati in stampatello il vostro nome e cognome, il vostro indirizzo completo ed il numero della rivista alla quale il dischetto era allegato (ad esempio AMIGABYTE 47).

Prima di rispedire il dischetto, accertatevi che i problemi non derivino da errori o inesattezze nel caricamento o nell'esecuzione dei programmi: in particolare, leggete sempre le istruzioni allegate per determinare se essi non richiedano particolari accorgimenti per il caricamento (espansioni di memoria, speciali librerie o font, versioni avanzate di sistema operativo), etc. Gli errori di caricamento dovuti a difetti del supporto magnetico sono sempre segnalati da messaggi di errore di lettura dei dati, seguiti dalla dicitura "Read/Write error" o "Errore di lettura/scrittura".

Ricordiamo che eventuali problemi di funzionamento e blocchi del sistema con la comparsa di messaggi di errore di tipo "Software Failure" sono relativi a problemi di carattere software e NON a difetti del dischetto.

Pertanto in questi casi la sostituzione del dischetto da parte nostra è inutile e non risolve il problema, che probabilmente è invece dovuto a qualche incompatibilità con la vostra configurazione hardware, a conflitti con programmi residenti in memoria o a scarsità di memoria.

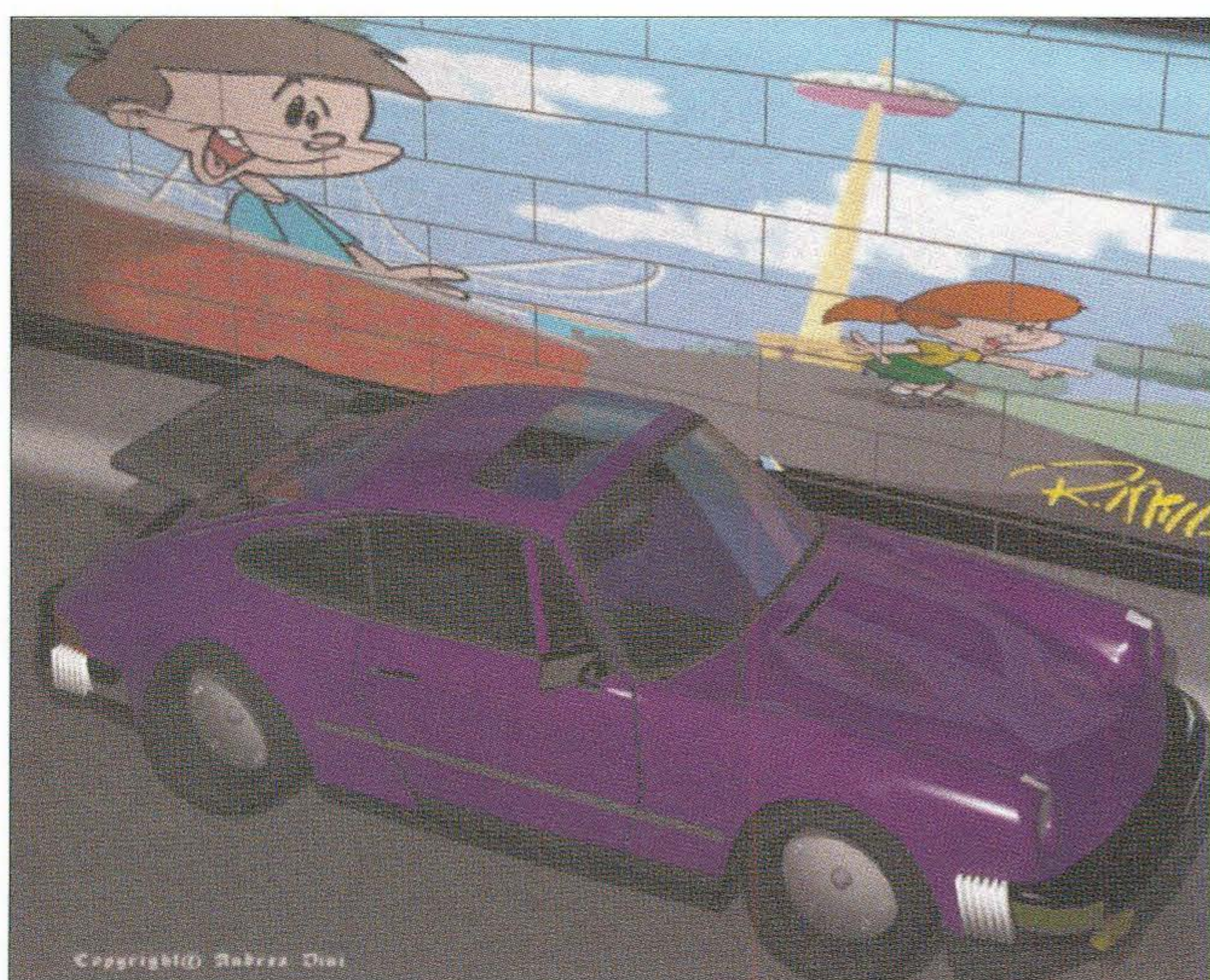
Tutti i programmi inclusi nei dischetti di AmigaByte vengono controllati in modo da assicurarne la compatibilità su computer dotati di almeno 1 Mega di memoria.

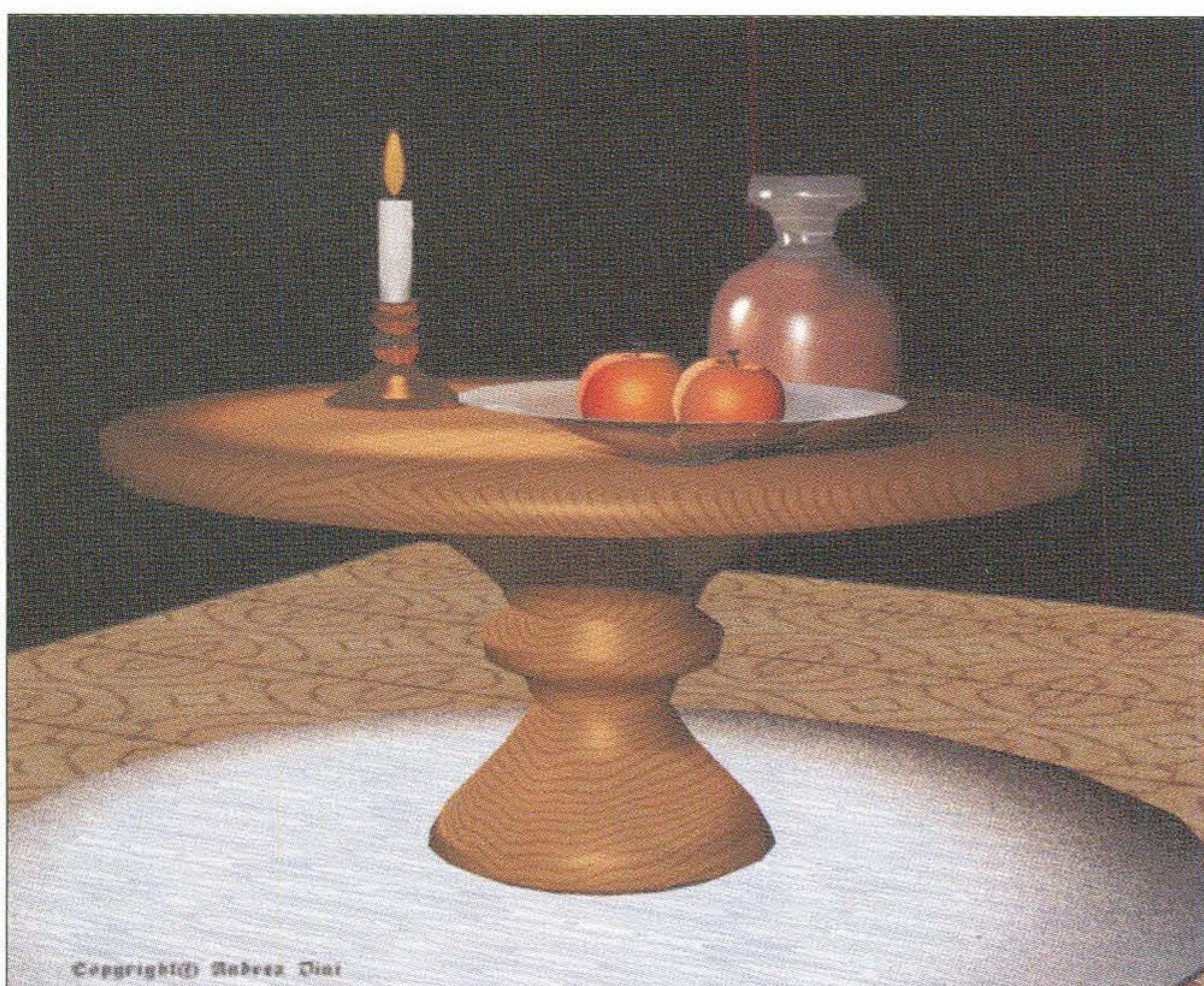
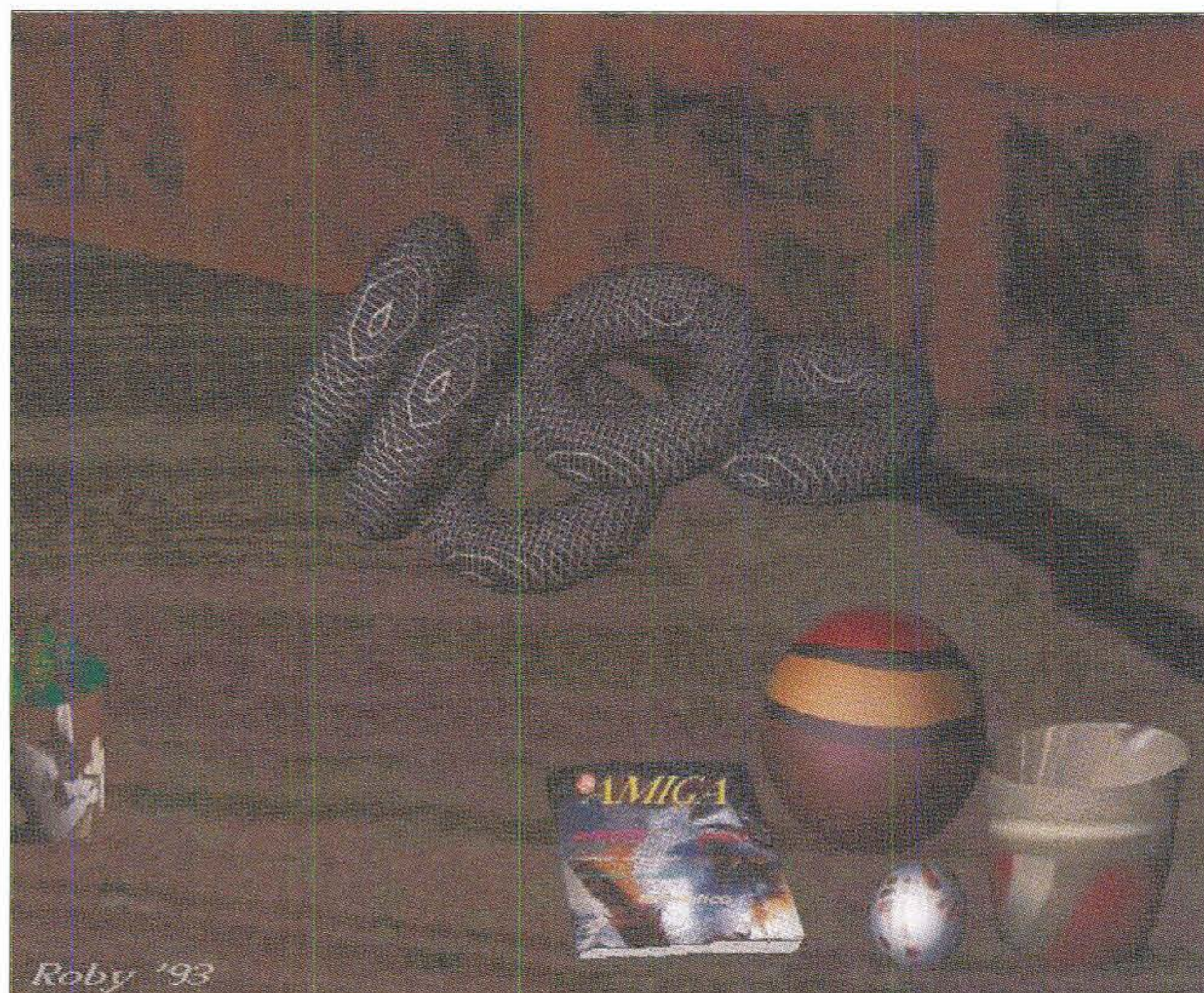
Amiga Art Gallery

Continua a riscuotere grandissimo successo la nostra iniziativa di pubblicare le opere di computer grafica create dai lettori di AmigaByte. Lo spazio, sempre tiranno, ci consente di pubblicare in questo numero solo una minima parte delle immagini che ci sono giunte in redazione, ma cercheremo di rimediare dedicando a questa rubrica qualche pagina in più nei prossimi fascicoli.

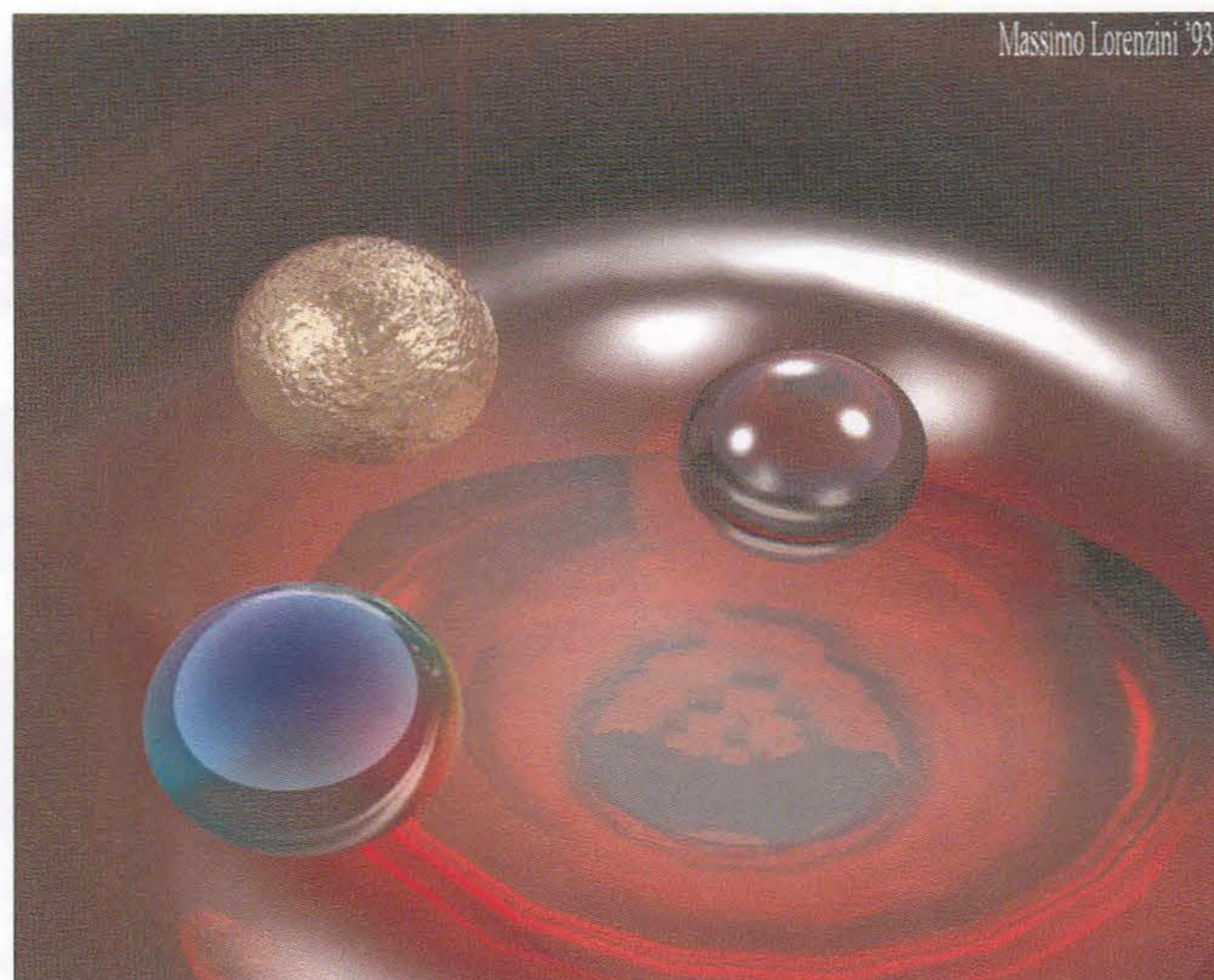
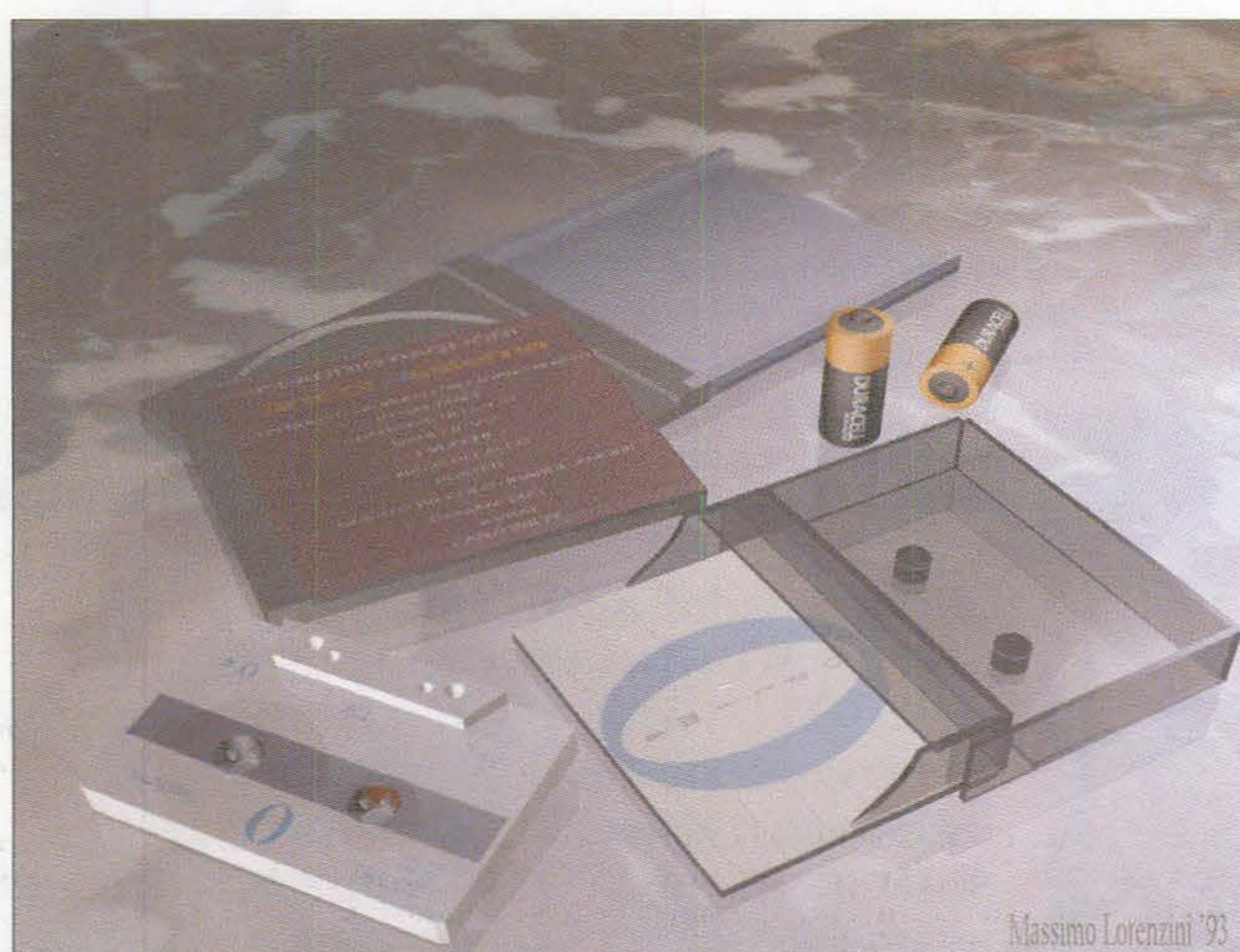
Il ray-tracing continua ad essere l'applicazione grafica più popolare tra i nostri lettori. Tra tutti gli Amiga-artisti pubblicati questo mese, la redazione ha deciso di premiare con un abbonamento Gaetano De Filippis, di Portici (Na), autore di "Ricordi", "Scacchiera" e "Palestra".

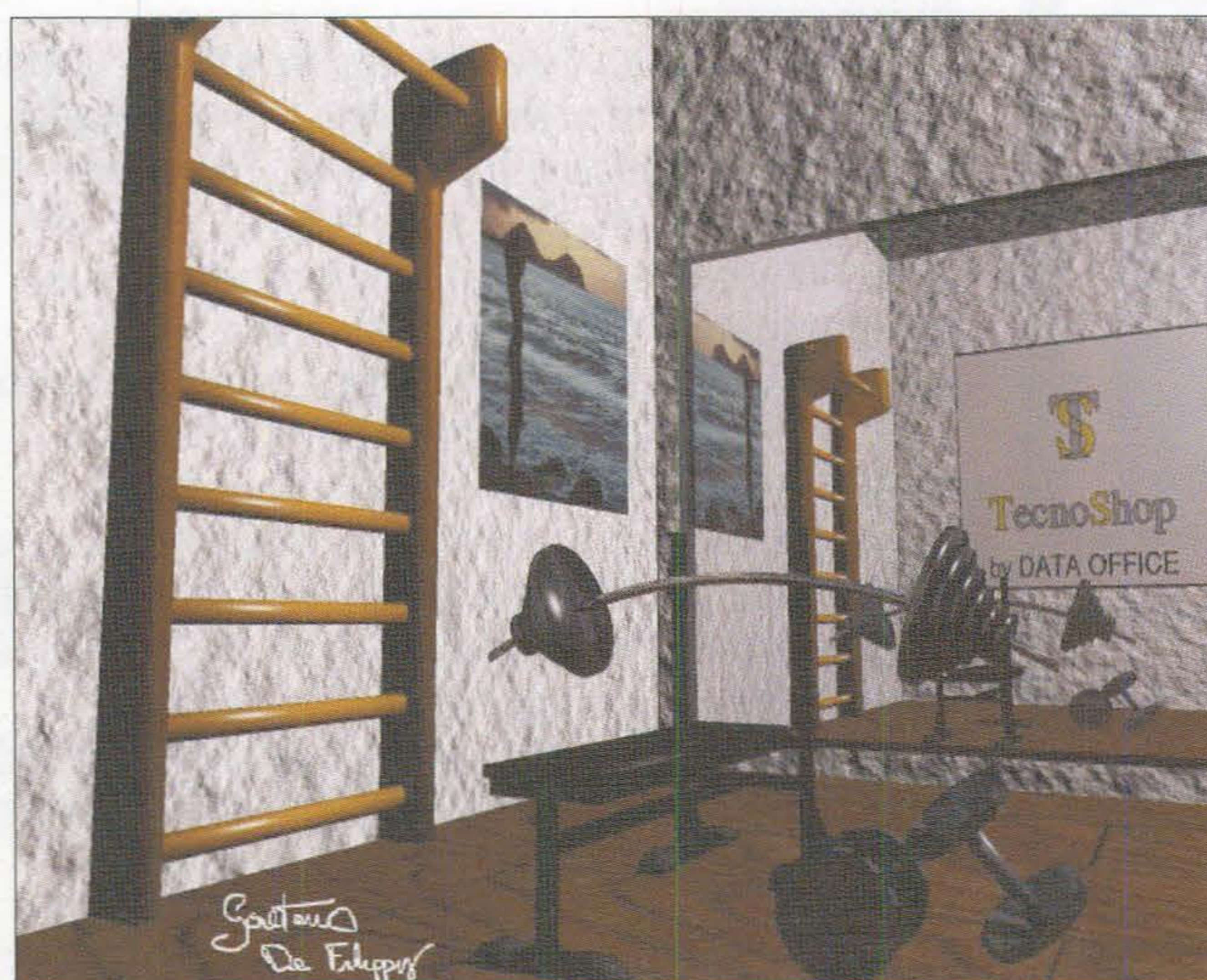
"Ricordi" di Gaetano De Filippis

Ricordate: se avete realizzato un'opera d'arte con il vostro computer e desiderate che appaia sulle pagine di AmigaByte, non esitate ad inviarcela. Le immagini più originali ed interessanti verranno incluse in queste pagine, corredate dai vostri dati. Se possibile, cercate di allegare ad ogni immagine una file su disco con la descrizione e con informazioni sulla sua genesi: il software utilizzato, la configurazione del vostro Amiga, il tempo impiegato per il disegno (e/o per il rendering) e qualsiasi ulteriore commento ritieniate possa essere di interesse per gli altri lettori. Indipendentemente dal fatto che i vostri disegni siano pubblicati o meno, i dischetti non verranno restituiti. Tutto il materiale deve essere inviato su supporto magnetico o per via telematica (niente stampe o fotografie!). Nel primo caso, copiate i file su uno o più dischetti (scrivendo sull'etichetta di ognuno di essi i vostri dati completi !) e spediteli ad AmigaByte Art Gallery, C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano. Se disponete invece di un modem, potete inviare il materiale collegandovi a BBS2000, il Bulletin Board System di AmigaByte, (Tel. 02/78.11.47 oppure 02/78.11.49). I file possono essere *uploadati* (ovvero trasmessi) nell'apposita area Amiga Art Gallery.

All'autore dell'immagine ritenuta, ad insindacabile giudizio della redazione, più interessante dal punto di vista artistico o della realizzazione tecnica verrà offerto in omaggio un abbonamento ad AmigaByte.

"Porsche Carrera" di Andrea Dini

☆

"Solitudine" di Andrea Dini

"Ovunque tu!" di Roberto Gaido

"Columns" di Massimo Lorenzini

"Hole" di Massimo Lorenzini

"Audio" di Massimo Lorenzini

"Room" di Massimo Lorenzini

"Palestra" di Gaetano De Filippis

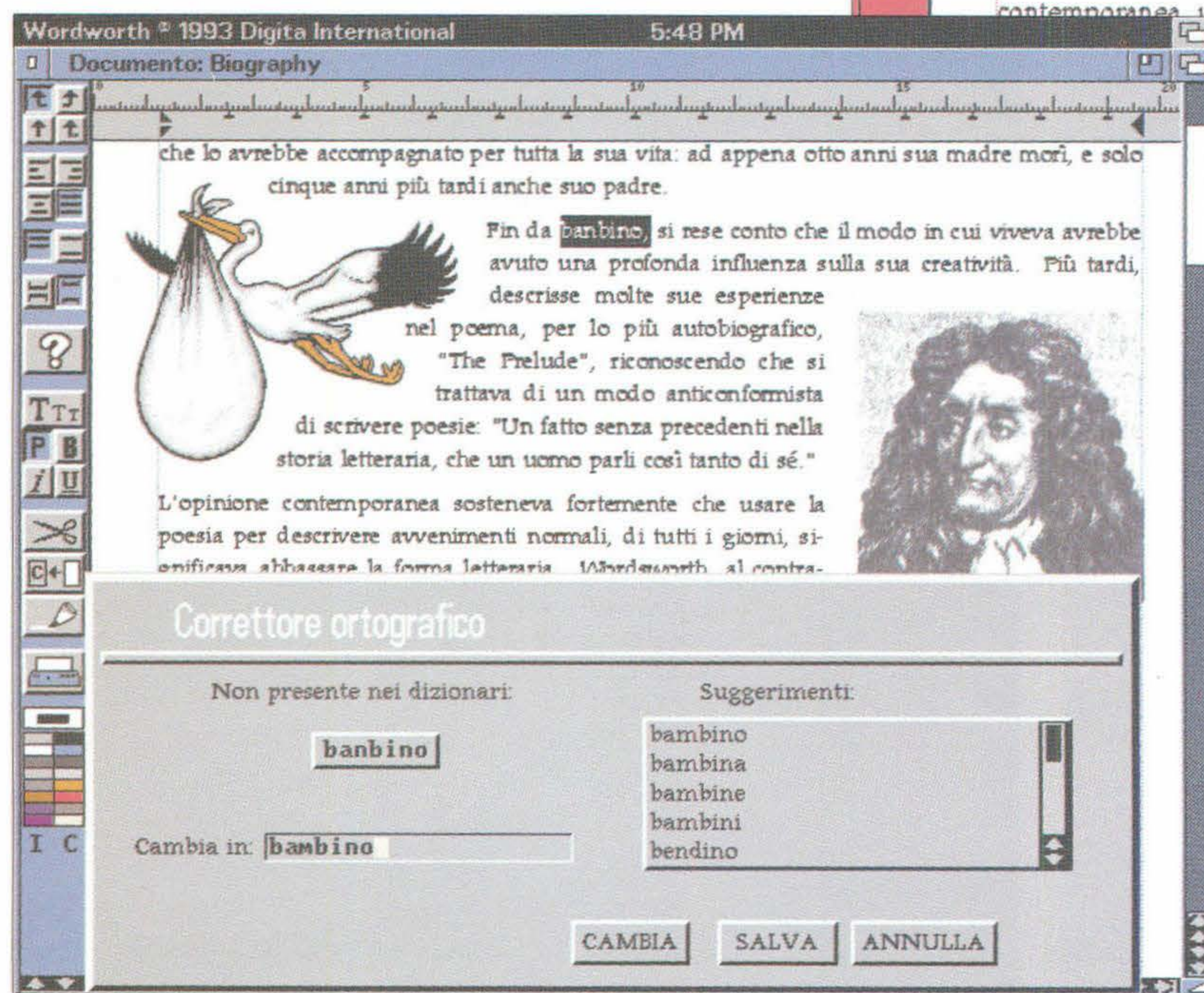
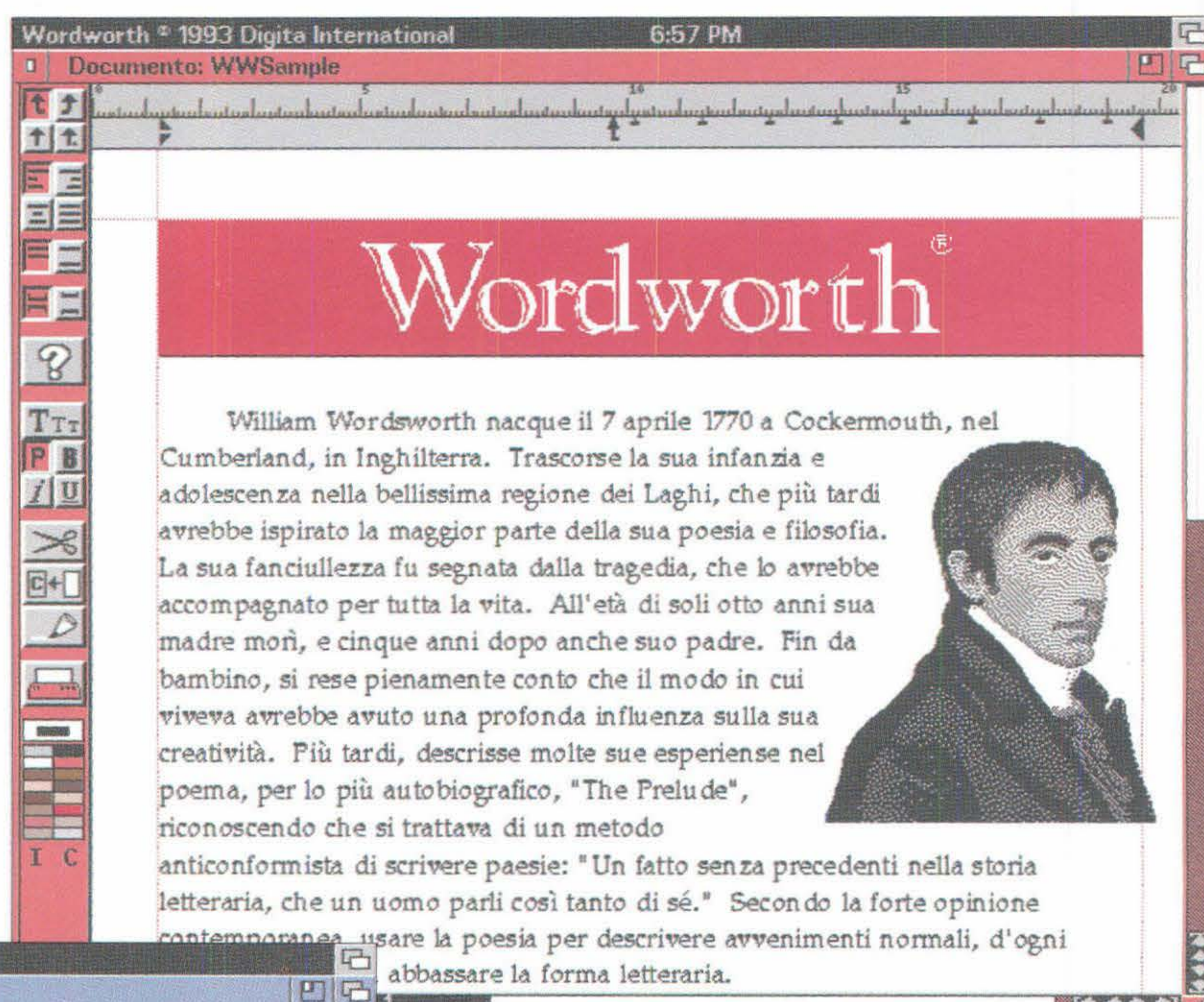
"Scacchiera" di Gaetano De Filippis

In che lingua scrivi?

Tutti i programmi più avanzati di trattamento testi disponibili per Amiga fino ad ora hanno messo a disposizione dell'utente completi dizionari dei sinonimi, avanzate funzioni di controllo ortografico e di sillabazione, esaurienti documentazioni ed aiuti integrati nel software.

Tutte funzioni comodissime, a patto di conoscere perfettamente l'inglese e di scrivere testi soltanto in quella lingua.

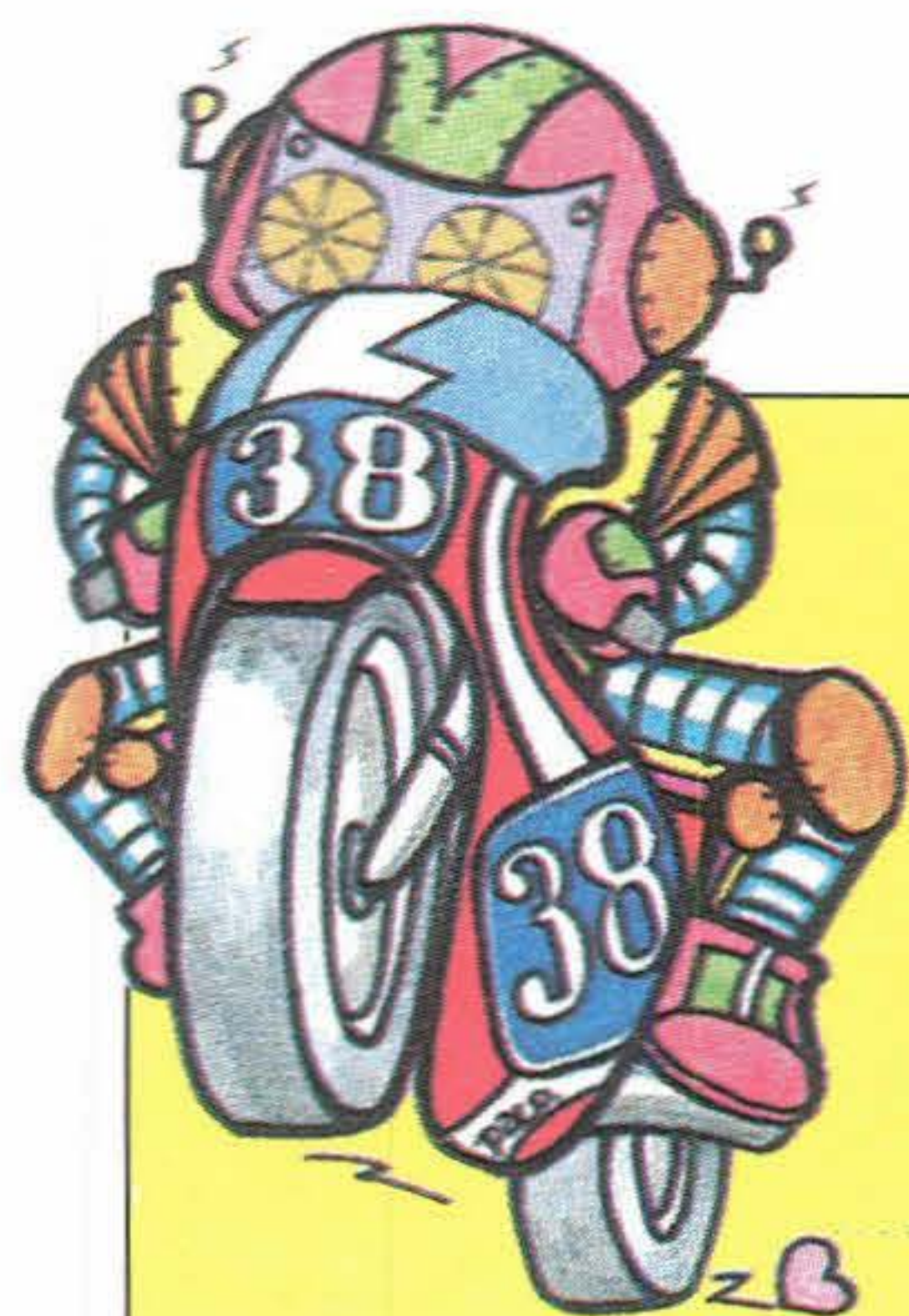
Con **Digita Wordworth** finalmente si cambia musica! **Wordworth** è il primo word processor per Amiga pensato in funzione dell'utente italiano, con interfaccia utente, correttore ortografico, sillabazione, dizionario, manuale ed help ***interamente nella nostra lingua!!!***

Perchè perdere tempo a controllare di non aver commesso strafalcioni grammaticali quando il computer può farlo per voi, segnalandovi eventuali errori e correggendoli mentre state scrivendo ?

Wordworth adotta un display *WYSIWYG* (What you see is what you get): tutto quel che viene visualizzato sullo schermo rispecchia il contenuto del documento una volta stampato. E la qualità di stampa è impeccabile, grazie anche alla tecnologia **AGFA Intellifont®** che consente di produrre i caratteri sempre alla risoluzione massima consentita dalla vostra stampante.

Wordworth è facile da usare, grazie alla speciale interfaccia utente brevettata **Human Interface Protocol**; e se avete bisogno di aiuto, basta premere semplicemente un tasto per ottenere una spiegazione del funzionamento di ogni singolo comando. In italiano, naturalmente.

Tutte le funzioni che si possono desiderare da un word processor sono disponibili, dallo scorrimento automatico del testo intorno alle immagini ai font scalabili da 3 a 1000 punti, dal supporto di centinaia di modelli di stampanti alla possibilità di utilizzare sia i propri font che quelli interni della stampante: non per niente **Wordworth** è stato votato miglior word processor dell'anno nel 1993 dalle riviste inglesi **CU Amiga** e **Amiga Shopper,** ed è l'unico programma del suo genere ad essere stato insignito del prestigioso Gold Award dalla redazione del mensile **Amiga Format**.

- Richiede Kickstart e Workbench ver. 2.04 o superiore
- Supporto AGA su Amiga 1200 e 4000
- Installabile su hard disk
- Richiede almeno 1,5 mega di memoria
- Prezzo al pubblico: lire 151.000 (Iva compresa)

Wordworth è prodotto da Digita International Ltd. e distribuito in esclusiva da Computerland - C.so Vittorio Emanuele 15, 20122 Milano - Tel. 02-76001713

Software Express

di Marco Brovelli

BODY BLOWS GALACTIC

L'attesissimo seguito di "Body Blows" è di ambientazione spaziale: dodici personaggi provenienti da sei pianeti disseminati nella galassia si contendono il titolo di campione universale. Azione rapidissima, sfondi molto movimentati e colorati ed effetti sonori coinvolgenti fanno da degno contorno a questo gioco proposto dalla Team17. Diverse cose sono cambiate rispetto al primo "Body Blows", e si notano fin dall'inizio: i personaggi tra i quali scegliere sono ben dodici, l'unico rimasto fra i protagonisti della versione precedente del gioco è Danny (quello con il cappellino da baseball, ricordate?). Gli sfondi sono molto movimentati, ricchi talvolta di effetti grafici di sicuro effetto: sul pianeta Feminion, per esempio, si combatte nell'insolito scenario del letto di un fiume, circondati da cascate. Sono stati eliminati alcuni bug presenti in "Body Blows" e l'azione è, seppur di poco, più veloce rispetto a quella del gioco precedecessore. Tra le varie opzioni si può scegliere anche di disputare un torneo tra più giocatori umani e ... ed altro che preferiamo non anticipare per non togliervi il gusto della scoperta. Ogni personaggio ha le sue caratteristiche e le sue debolezze: c'è Puppet il pupazzo meccanico, snodatissimo, che quando viene colpito si accascia in un groviglio assurdo di membra; c'è Warra, proveniente dal gelido pianeta Eclipse, la cui arma specialissima consiste in un'alitata ghiacciante (cosa avrà mangiato secondo voi?); ecco poi Laser che, come il nome suggerisce, proietta dalla mascherina che ha sulla fronte un raggio laser; Azona invece, amazzone guerriera post-nucleare, ha uno stile di combattimento che poggia (è il caso di dirlo!) su di un hovering-skateboard (ricordate "Ritorno al futuro 2" ?) che regolarmente arriva sulle gengive dell'avversario... Assente nel precedente "Body Blows", in questa nuova puntata del gioco troviamo, nella parte superiore dello schermo, un utilissimo rettangolino che visualizza il "livello di carica" del colpo particolare di ogni personaggio. All'inizio il colpo segreto viene lanciato subito; poi, via via che viene sfruttato il tempo in cui bisogna rimanere fermi, aumenta gradualmente. Questo rende il combattimento più reale in quanto un colpo segreto non può essere ripetuto ad oltranza senza avere, prima o poi, delle ripercussioni. Se amate il genere "picchiaduro" questo è un gioco che vi terrà decisamente incollati allo schermo a lungo, a sfidare amici e CPU.

TERMINATOR 2: THE ARCADE

Il 29 Agosto 1997 tre miliardi di persone perirono in un olocausto nucleare. I sopravvissuti chiamarono quel giorno il Giorno del Giudizio, ma le loro pene erano ancora all'inizio, in quanto avrebbero dovuto affrontare un pericolo maggiore... le macchine dello SkyNet, la rete di computer causa della guerra nucleare, il cui scopo primario è quello di eliminare qualsiasi forma di vita umana. I guerrieri dello Skynet sono dei robot potentissimi, il cui primo prototipo fu il Cyberdyne System 800 modello 101. La Resistenza, il nucleo combattente degli umani, è rappresentata da truppe scelte ed addestrate personalmente da colui che ne è ormai ritenuto il capo indiscusso, John Connor. Le Macchine hanno cercato inutilmente di annientare la Resistenza: il più recente tentativo è stato quello di trasferire nel passato un Modello 101 Terminator per uccidere la madre di John, Sarah Connor. Il tentativo per fortuna è fallito, ma occorre un eroe solitario che protegga d'ora in poi il giovane John Connor da successive insidie. Inutile dire che l'eroe solitario è proprio il giocatore! Queste sono, in sostanza, la storia e l'ambientazione. Iniziato il gioco ci si trova proiettati in una New York del futuro il cui terreno è una massa contorta di lamiere cosparsa di macerie e di cadaveri carbonizzati. In cielo, nient'altro che un plumbeo, puzzolente smog. Improvvisamente sbucano dallo sfondo dei cyborg, esoscheletri dal ghigno orrendo stampato sui teschi corazzati, e la vera azione comincia. Il vostro "io" è un mirino, con un numero limitato di granate e di proiettili: mentre basta una granata per far saltare un Terminator, normalmente dovrete consumare un mezzo nastro di cartucce per ottenere lo stesso risultato. I cyborg non vi lasciano pace, con la loro insidiosa costante presenza sullo schermo. Dopo un attimo lo schermo inizia a muoversi verso destra, i terminator prendono a correre nella vostra direzione, e voi dovete tenere a bada i nemici (anche volanti) ma anche contemporaneamente occuparvi degli amici, umani come voi nascosti occasionalmente dietro un muro. L'azione è molto veloce, addirittura frenetica; non c'è tempo per riposarsi, c'è giusto quello per raccogliere occasionalmente armi e proiettili da cassette strategicamente disposte lungo il percorso. Questa conversione del gioco dall'originale coin-op è molto ben riuscita, curata graficamente e decisamente molto varia, poichè le scene cambiano spesso e non risultano mai monotone: ci si trova all'aperto all'inizio, poi l'azione si sposta in un covo della Resistenza, quindi si esce di nuovo all'aperto a difendere una jeep corazzata, e così di seguito. Piuttosto avvincente, anche se in sostanza non è che un clone del vecchio "Operation Wolf".

TURRICAN 3

Il personaggio è ormai noto: tenuta da guerriero spaziale, laser, granate dirompenti e cavo molecolare per potersi attaccare a qualsiasi superficie. Lo scopo è quello di ogni platform game che si rispetti: eliminare le presenze aliene dalla prima all'ultima, cercando possibilmante di rimanere vivo. La base sottomarina è ormai proprietà degli alieni! Si inizia armati con il minimo numero possibile di armi (attualmente un misero fucile) ma, dopo aver abbattuto un paio di mostri, si trova qualche "giocattolino" rimasto a terra. Piccoli contenitori infatti

Software Express

racchiudono energia e bonus vari che rappresentano le aggiunte possibili al vostro armamento e che consentiranno di ottenere doppi e tripli spari, laser, missili, etc.
Lo scorrimento dello schermo è orizzontale ed in parte parallattico. Le difficoltà sono sempre nuove: ci si può trovare dinnanzi a piattaforme semovibili che si mettono a ruotare appena vi posate un piede sopra, oppure a scrosci improvvisi di acqua dal soffitto, od a torrette fatte apposta per spedirvi al creatore, e ad altre amenità simili. La grafica è davvero colorata, fin troppo forse, e sulle prime il metodo di controllo del nostro eroe non è dei più semplici, visto che è possibile perfino farlo schizzare via a velocità iperbolica appallottolato come un riccio! In mezzo ai bonus quasi ci si perde, con l'arrivo di armi ultrasofisticate.
Poca in compenso l'energia, che costituisce la misura della vostra efficienza fisica: se ne rimarrete sprovvisti ... addio! Si incontra qualche problema nell'uso del cavo molecolare, indispensabile per agganciarsi alle superficie distanti, rappresentato da una linea di sferette intermittenti che partendo dal braccio arrivano sino alla superficie voluta. Il problema è dato dal fatto che per utilizzare ed indirizzare il cavo nella direzione giusta bisogna essere immobili, il che spesso non è sano visto che gli alieni sono una presenza costante sullo schermo. Pur essendo di un genere sfruttatissimo, "Turrican 3" non stanca mai, anche se in alcuni passaggi è estremamente difficile.

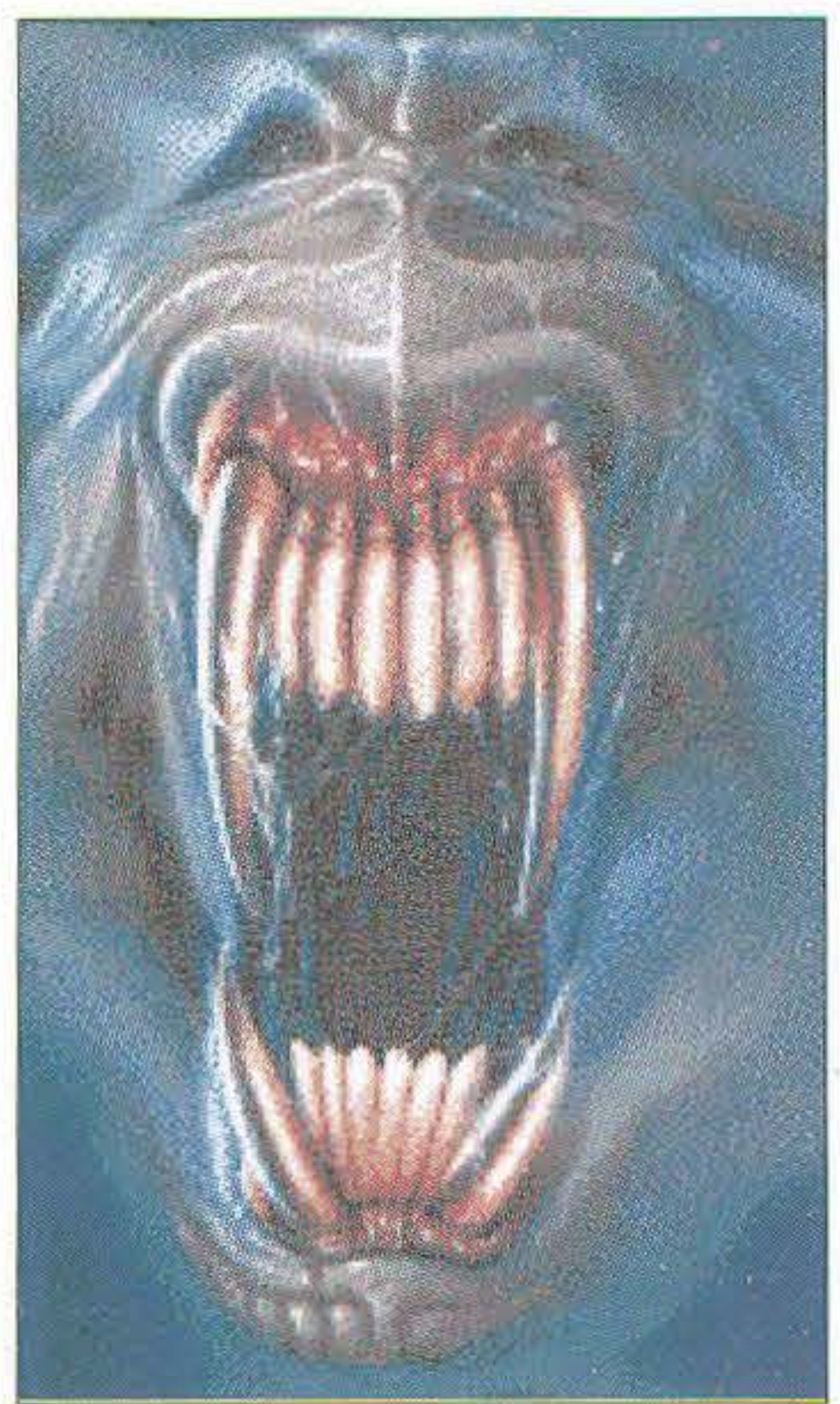
THE SETTLERS

"The Settlers" è un incredibile mix di "Populous" e di "Civilization": in questo caso vestite i panni del Re, e vostro compito è rendere felice il vostro popolo che si è appena insediato in una nuova zona abitabile. La vostra roccaforte è identificata da un castello con tanto di bandierine svolazzanti, circondato da natura selvaggia ed insidiato da antagonisti (tra i quali un altro giocatore umano o, in alternativa, tre personaggi controllati dalla CPU).
Il primo passo da fare è costruire qualcosa nel vostro regno. A seconda del tipo di terreno e dello spazio libero che lo circonda, potrete edificare una capanna, una costruzione di media entità oppure un grande edificio, che può essere addirittura un altro castello, oppure una miniera. Il problema è duplice: oltre che difendere i propri terreni è necessario instaurare una catena ecologica produttiva: tra le costruzioni più piccole vi sono infatti non solo le guardiole di pietra, ma anche la capanna del taglialegna e quella dello scalpellino.
La quantità di cibo custodita nel castello (come quella di materiali e di utensili) è limitata, dunque è necessario costruire le fattorie che producano il grano, sia per il pane che per i maialini (!). Occorrono quindi un fornaio ed una fattoria in cui allevare i maiali, necessari a nutrire i minatori e gli armigeri, se volete che sopravvivano. Il pesce è un' altra necessità (il fosforo aguzza l'ingegno), quindi servono canne da pesca. Per la capanna del pescatore sono necessarie travi levigate, dunque il boscaiolo dovrà disporre di una segheria; e via di questo passo. Ovviamente, controllare tutto manualmente sarebbe pazzesco, ed ecco che gli omini (che somigliano vagamente ai *Lemmings*) si danno da fare ognuno indipendentemente dall' altro, spostandosi, arando, seminando, tagliando... Un altro gruppo importante di strutture è costituito dalle miniere (ferro, carbone, oro, etc) per la produzione di accette, spade, scudi, seghe e simili. Il trasporto delle merci è curato da algoritmi appositi, grazie ai quali gli omini servono prima le zone più vicine e meno impervie da scalare (non tutta la mappa è in piano, anzi!), poi i punti più lontani. Il giocatore ha da regolare moltissimi parametri, che vanno dalla produzione dei vari oggetti alla "chiamata alle armi", dalla distribuzione dei cavalieri nelle posizioni di controllo alla selezione del loro grado di aggressività. C'è la possibilità di avere delle statistiche e di controllare la catena produttiva. Se per caso si è fatto qualche errore, una frettolosa noticina ci informa della partenza di un programma di emergenza per la produzione degli elementi mancanti, un utile controllo per evitare l'impossibilità pratica di proseguire nel gioco nel caso di scelte errate. Il programma, decisamente complesso, è molto divertente e coinvolgente, visto anche l' elevato tempo che talvolta è richiesto per terminare uno scenario! Gli effetti sonori sono pochi ma efficaci e sono comunque compensati dalla grafica isometrica, coloratissima ed animata.

HERO'S QUEST II

Ecco una vera delizia per tutti gli appassionati di giochi di ruolo alla "Dungeons & Dragons". Controlleremo due esperti avventurieri facendoli girovagare tra rovine di templi a lungo dimenticati e fra castelli infestati da spiriti, con un fine ben preciso. Ciascuno deve proteggere l'altro dai pericoli cui sicuramente andranno incontro: un'avventura classica che ha per protagonisti ed eroi Ravenslock il mago, genio e maestro d'Arte, e GrimBeard il nano fighter, dotato di una lama affilata ma decisamente scarso di materia grigia. Sfruttando un'ottima combinazione di strategia, fortuna e forza bruta essi raggiungono il complesso di catacombe di Yasorat. Lo scopo è quello di aprire la grande porta delle ossa che chiude un forziere di favolosi tesori, sfidando il terribile guardiano. E' possibile scegliere tra otto personaggi, ciascuno con caratteristiche diverse. Inizia l'avventura ed il gioco si svolge secondo le regole alla "Hero Quest", appunto. I personaggi interagiscono con l'ambiente a turno; il tempo che il personaggio può utilizzare deve essere speso bene tra il movimento, la ricerca di trappole e tesori ed il combattimento. Ogni azione sottrae un pò di tempo ed alla fine non si può fare altro che passare la mano al successivo personaggio.
Ogni personaggio ha un movimento differente, e diverse attitudini e specialità: ogni volta che ingaggia combattimento con uno dei molti nemici, l'armatura, i punti ferita rimasti e l'arma impiegata determinano l'esito della battaglia. Se la fortuna è dalla nostra, il personaggio che controlliamo non riporterà alcuna ferita, altrimenti il numero di punti-ferita rimasti calerà proporzionalmente al numero di colpi riportati. Quando si raggiunge lo zero, il personaggio è morto e quanto possiede passa al compagno. La grafica è isometrica e ricca di dettagli. Spesso è utile ricorrere all'opzione di ricerca-trappole, quasi sempre mortali per personaggi con pochi punti ferita. I labirinti, le stanze e le segrete sono numerose e quasi sempre zeppe di pericoli, ed il gioco è di quelli destinati a durare perchè decisamente impegnativo e ben fatto.

ALIEN BREED II

Un altro seguito, anch'esso molto atteso, questa volta di "Alien Breed" ed "Alien Breed Special Edition". Nove anni addietro Johnson e Stone sventarono l'invasione aliena contro una stazione spaziale: adesso l'orrore continua, come proclamano le scritte di benvenuto in fase di caricamento. Sin dall' inizio si è coinvolti nell'atmosfera da film stile "Alien": una panoramica dall'alto di una stazione spaziale con le sue torrette rende l'idea della vastità dell'edificio da esplorare, mentre un cupo battito cardiaco in sottofondo non fa che aumentare l'angoscia.
Prima di iniziare si può decidere quale personaggio guidare: con gli umani troviamo due cyborg, ciascuno con un diverso equipaggiamento, ed è più che altro una questione di gusto a far scegliere questo o quello, visto che in linea di massima si equivalgono. Il gioco inizia partendo dalla zona di atterraggio... «appena le ombre si alzano dalla *dropship* ti trovi nel mezzo di una pista d'atterraggio al lembo estremo della base. Devi trovare l'ingresso agli alloggi civili, nella zona 1 direttamente a nord dell'attuale posizione. Fai attenzione ai droni di sicurezza».

Da subito ci si accorge di quanto sia facile rimanere stecchiti in questo gioco: non solo sulla pista di atterraggio piombano meteoriti di diverse dimensioni, ma i droni di sicurezza (sorte di elicotterini) sono numerosi come le zanzare ma decisamente più pericolosi, poichè basta sfiorarli e... addio! Inoltre i portoni non si aprono, dunque occorre farsi strada tra crepacci e tubature per arrivare infine salvi (ma non troppo sani) all'entrata della base. Di forme di vita, per il momento, nessuna traccia. Entrati nell'edificio, ci si accorge con orrore che bisogna farsi strada tra un'altissima quantità di livelli (decisamente molti più di quelli dei giochi precedenti) e che gli alieni (già ben poco innocui prima) hanno subito mutazioni, e sputano palle di fuoco!
La grafica del gioco è cambiata e migliorata rispetto a quella dei suoi predeccesori; anche se lo schema di gioco è sostanzialmente il medesimo, vi sono armi mai viste, tanti alieni nuovi di zecca e nuove missioni da svolgere, ognuna diversa dalla precedente per ogni livello da esplorare. Unica pecca è decisamente la difficoltà di gioco che in alcuni frangenti può risultare frustrante. Il livello della qualità è comunque stato mantenuto alto, il che non si può dire certo di tutti i seguiti di giochi simili.

URIDIUM II

Il celeberrimo "Uridium" nella sua versione per C64 appartiene alla leggenda poichè inaugurò un genere nuovo di videogioco cui da quel momento in poi tantissimi si ispirarono (come dimenticarsi di "Zaxxon"?). In questo gioco spaziale predecessore di tanti game odierni, un piccolo caccia interstellare doveva percorrere in lungo e in largo la classica flotta di astronavi nemiche procedendo a volo radente sulle superficie delle medesime: alto grado di difficoltà insomma, proporzionale alla velocità . Questo "Uridium II" per Amiga (prodotto della GraftGold) è decisamente un degno successore di cotanta leggenda, ed è altrettanto difficile: scopo primario del gioco è annientare tutte le torrette che sbucano a tratti dalle superficie delle astronavi, e di raccogliere i diversi bonus disseminati qua e là . La velocità dello scroll è elevata: il vostro caccia interstellare è dotato di propulsori molto potenti e, se per un verso è molto difficile che qualche nemico vi intercetti mentre volate alla velocità massima, è altrettanto vero che i ponti delle varie astronavi da battaglia non sono lisci! Il problema maggiore è rappresentato infatti da costruzioni indistruttibili che obbligano il caccia a fare evoluzioni decisamente pericolose. Lo schermo è interamente dedicato all' azione, con una grafica essenziale e colorata. Fondamentale per la riuscita della vostra impresa è il radar, che segnala la presenza di strutture portanti (e quindi inamovibili e distruttive), di torrette (eliminabili) e di stormi di nemici in avvicinamento, rappresentati da una miriade di caccia dalle forme piu' svariate. I movimenti dell' astronave sono fluidissimi, financo troppo, poichè la velocità che si può raggiungere spesso è controproducente. Il programma tiene infatti conto dell'accelerazione raggiunta, per questo in caso di guai seri un' inversione di rotta è proporzionalmente piu' lenta (il caccia viene comunque trascinato in avanti anche quando si effettua un loop inverso!). L'atmosfera del vecchio "Uridium" è assicurata, in un gioco più attuale, molto difficile e coinvolgente.

WONDER DOG

Il protagonista di questo simpaticissimo platform game è un cane con delle enormi orecchie svolazzanti ed il cappellino da baseball. Il gioco è un classico: bisogna saltare tra alberi e cespugli evitando (o eliminando) tutti coloro che troviamo sulla strada e raccogliendo i bonus (succose ossa!) disseminati a destra ed a manca.
La grafica è molto accattivante ed umoristica; il nostro eroe comincia la sua avventura in mezzo ai boschi arrampicandosi di tanto in tanto sui rami degli alberi e scendendo da amene collinette in mezzo al verde dei campi.
Le discese da rami e spuntoni di roccia possono essere rese meno pericolose dalle orecchie, che svolazzando con grazia limitano le cadute quando necessario; ogni tanto si possono raccogliere diamanti da schermi bonus, cui si può accedere grazie a specie di nuvolette sorridenti sparse in punti strategici sugli schermi.
Le armi poi sono diverse, e si raccolgono rigorosamente sudando le proverbiali sette camice. I personaggi più divertenti sono però gli avversari: alcuni sembrano copiati da Lupo Alberto, tanto sono carini!
Si incontrano piccoli coniglietti, oche, porcellini, ed anche cani da tartufi con tanto di calzoni da lavoro e pipa.
La difficoltà cresce per gradi, e all' inizio si procede veramente spediti. Lo scrolling è molto fluido e parallattico: in alto avremo le classiche nuvolette ridenti, dietro i campi con tanto di fattorie ed in rilievo il luogo dell'azione vero e proprio.
La mancanza di originalità è compensata da una grafica eccellente, da una musichetta deliziosa e dall'azione divertente. Nel complesso, un gioco davvero piacevole.